

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN BANTUAN MEDIA  
*DART BOARD* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR  
AKUNTANSI SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK BHAKTI KARYA  
MAGELANG TAHUN AJARAN 2016/2017**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta untuk  
Memenuhi Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:  
**Satyo Prakoso**  
**12803244058**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2017**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK  
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN BANTUAN MEDIA  
DART BOARD UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN  
BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS X AKUNTANSI  
SMK BHAKTI KARYA MAGELANG  
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh:

SATYO PRAKOSO

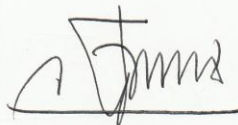
12803244058

Telah disetujui dan disahkan  
pada tanggal 7 Juni 2017

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing,



Abdullah Taman, SE.Ak.,M.Si., C.A

NIP. 19630624 199001 1 001

## PENGESAHAN



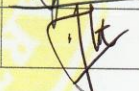
Skripsi yang berjudul:

**“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK  
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN BANTUAN MEDIA  
DART BOARD UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR  
AKUNTANSI SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK BHAKTI KARYA  
MAGELANG TAHUN AJARAN 2016/2017”**

Oleh :  
SATYO PRAKOSO  
12803244058

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 4 Juli 2017  
dan dinyatakan telah lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D	Ketua Penguji		11-7-2017
Abdullah Taman, SE. Ak., M.Si., C.A.	Sekretaris		11-7-2017
Sukanti, M.Pd	Penguji Utama		11-7-2017

Yogyakarta, 12 Juli 2017  
Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri  
Yogyakarta  
Dekan,

  
Dr. Sugiharsono, M. Si.  
NIP. 19550328 198303 1 0021

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Satyo Prakoso

NIM : 12803244058

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Tugas Akhir : “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Dart Board* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017”.

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penelitian skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya/pendapat yang ditulis/diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan/kutipan dengan tata tulisan karya ilmiah yang lazim.

Dengan demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 April 2017

Penulis



Satyo Prakoso

NIM. 12803244058

## **MOTTO**

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila telah selesai (dari satu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan kepada Tuhanmu, berharaplah

(Q.S. Al-Insyirah : 6)

Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri

(Q.S. Ar Ra'd : 11)

Latar belakang tidak penting. Yang penting adalah latar depan  
(Bong Chandra)

### **PERSEMBAHAN**

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah SWT, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

Ibuku tersayang Agustin Ekawati dan Ayahku Tercinta Achmadun yang telah merawatku dari kecil hingga sekarang. Terima kasih telah menjadi pembimbingku, pelindungku, temanku dan mendukungku baik secara material maupun nonmaterial.

### **BINGKISAN**

Karya sederhana ini juga saya bingkiskan kepada :

1. Adikku Aditya Pranata terima kasih telah menjadi penyemangatku.
2. Sahabat-sahabatku mamexie yang selalu memberikan semangat dan bantuan.
3. Oktaviani Mulyati dan Chandra Yulia Prasetyawati yang telah membantu menjadi observer pada saat penelitian.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TEKNIK *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN  
BANTUAN MEDIA *DART BOARD* UNTUK MENINGKATKAN  
KEAKTIFAN BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS X AKUNTANSI  
SMK BHAKTI KARYA MAGELANG  
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh :  
**SATYO PRAKSO**  
**12803244058**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar Akuntansi Siswa Kelas X melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board*.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Materi yang dipilih yaitu penerapan konsep lingkungan hidup dan pertolongan pertama pada kecelakaan (P3K). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 15 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi Keaktifan Belajar, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Analisis ini dilakukan dengan cara mengolah skor Keaktifan Belajar, menyajikan data, dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board* dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Tahun Ajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan di setiap indikator Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi sebesar 12,22% dari skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi siklus I sebesar 70,00% menjadi sebesar 82,22% dari skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi siklus II.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT), Media *Dart Board*, Keaktifan Belajar Akuntansi

***THE APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL WITH A  
TECHNIQUE OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) WITH THE  
HELP OF DART BOARD AS THE MEDIA TO IMPROVE LEARNING  
CREATIVITY OF ACCOUNTING IN STUDENTS CLASS X ACCOUNTING  
SMK BHAKTI KARYA MAGELANG  
ACADEMIC YEAR OF 2016/ 2017***

***By :  
SATYO PRAKOSO  
12803244058***

***ABSTRACT***

*This study aims to improve the creativity of learning in Accounting for Students Class XI through a Model of Learning of Cooperative with a Technique of Teams Games Tournament (TGT) with the help of Dart Board as the Media.*

*This study is a Class Action Research carried out in two cycles. Every cycles consist of four steps namely: plan, implementation, observation, and reflection. Materials selected were environment and apply safety, occupational health. Subject of this study were students class X Accounting SMK Bhakti Karya Magelang Academic Year of 2016/ 2017 in total of 15 students. The instrument used in this study were sheet of observation of Learning Activeness, documentation, and field notes. Analaysis of data used was descriptive data analysis of quantitative with percentage. This analysis was done by means of processing the score of Learning Activeness, provides data, and conclusion.*

*Based on the results of this study, it is concluded that the Application of Cooperative Learning Model with a Technique of Teams Games Tournament (TGT) with the help of Dart Board as the Media is able to improve the Learning Activeness in Accounting for Students Class X Accounting SMK Bhakti Karya Magelang Academic Year of 2016/ 2017. The results of this show that there was an improvement in every indicators of Learning Activeness in Accounting from cycle I to cycle II. The increase number of score in average in the Learning Activeness of Accounting is amounted to 12,22% from the average score of Learning Activeness of Accounting cycle I amounting to 70,00% becomes 82,22% from the average score of Accounting Learning Activeness cycle II*

*Key words: Cooperative Learning Model with a Technique of Teams Games Tournament (TGT), Dart Board as the Media, Accounting Learning Activeness*



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala atas limpahan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board* untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017” dengan lancar. Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi UNY.
3. RR. Indah Mustikawati, S.E., M.Si., Ak., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY.
4. Abdullah Taman, SE.Ak.,M.Si., C.A, Dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan dengan sabar memberikan bimbingan serta pengarahan selama penyusunan skripsi.
5. Sukanti, M.Pd., Dosen narasumber yang banyak membantu dan memberikan saran dalam penyusunan skripsi.
6. Endra Murti Sagoro, S.Pd.,M.Sc., Dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama studi.
7. Kepala Kesbangpol Magelang yang telah memberikan ijin peneliti untuk mengambil data di SMK Bhakti Karya Magelang.

8. Sri Suwarsi, S.H., Kepala SMK Bhakti Karya Magelang yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di SMK Bhakti Karya Magelang
9. Lilies Noviana W., S.Pd., guru mata pelajaran Akuntansi kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang yang telah membantu dan bersedia bekerjasama dengan peneliti dalam melaksanakan penelitian.
10. Segenap Dosen Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ekonomi Program Studi Pendidikan Akuntansi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama penulis menimba ilmu.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat dibutuhkan guna menyempurnakan Tugas Akhir Skripsi ini. Akhirnya harapan penulis semoga apa yang terkandung di dalam penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 29 April 2017

Penulis,



Satyo Prakoso

NIM. 12803244058

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	v
BINGKISAN.....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	10
A. Kajian Teori .....	10
1. Keaktifan Belajar Akutansi .....	10
a. Pengertian Keaktifan Belajar Akutansi.....	10
b. Jenis - jenis Keaktifan Belajar.....	12
c. Indikator Keaktifan Belajar .....	18
d. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Keaktifan.....	20
e. Manfaat Keaktifan Belajar.....	24
2. Model Pembelajaran Kooperatif Teknik <i>Teams Games</i>	

<i>Tournament</i> .....	25
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif .....	25
b. Jenis – jenis Pembelajaran Kooperatif .....	26
c. Prinsip – prinsip Pembelajaran Kooperatif .....	27
d. Teknik – teknik Pembelajaran Kooperatif .....	29
e. Pengertian <i>Teams Games Tournament</i> .....	31
f. Komponen – komponen dalam TGT .....	31
g. Kelebihan dan Kelemahan TGT .....	33
3. Media <i>Dart Board</i> .....	34
B. Penelitian yang Relevan .....	35
C. Kerangka Berpikir .....	37
D. Hipotesis Tindakan .....	38
BAB III METODE PENELITIAN .....	39
A. Desain Penelitian .....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	41
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	41
D. Variabel Penelitian .....	42
E. Definisi Operasional .....	42
1. Keaktifan Belajar Akuntansi .....	42
2. Pembelajaran Kooperatif Teknik <i>Teams Games</i> .....	43
3. Media <i>Dart Board</i> .....	44
F. Teknik Pengumpulan Data .....	46
G. Instrumen Penelitian .....	48
H. Teknik Analisis Data .....	53
I. Prosedur Penelitian .....	55
1. Siklus I .....	55
2. Siklus II .....	56
J. Indikator Keberhasilan .....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	58
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian .....	58
B. Pra Penelitian Tindakan Kelas .....	59
1. Observasi Awal .....	59
2. Perencanaan Model Pembelajaran Kooperatif TGT dengan Bantuan Media <i>Dart Board</i> .....	60
3. Penyusunan Rencana Tindakan .....	61
C. Hasil Penelitian .....	62
1. Siklus I .....	62
2. Siklus II .....	71
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	80
E. Keterbatasan Penelitian .....	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	93
A. Kesimpulan .....	93

B. Saran .....	94
DAFTAR PUSTAKA .....	96
LAMPIRAN .....	98

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi – kisi Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi .....	48
2. Pedoman Penyebaran Keaktifan Belajar Akuntansi.....	49
3. Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I.....	68
4. Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus II .....	78
5. Perbandingan Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I dan II .....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Model Penelitian Tindakan Kelas.....	41
2. Grafik Skor Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I dan II.....	84

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan instrumen yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan manusia mendapatkan pengetahuan, keterampilan-keterampilan, nilai-nilai sikap, sehingga memiliki pola pikir yang sistematis, rasional, dan bersikap kritis terhadap masalah yang dihadapi dan mampu bersaing di era globalisasi saat ini.

Berkaitan dengan usaha menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, pemerintah Republik Indonesia telah memberikan perhatian yang cukup besar terhadap dunia pendidikan dengan berusaha keras untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Langkah konkritnya adalah dengan disusunnya UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam Bab II pasal 3 dinyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis. Uraian tersebut menunjukkan adanya pengakuan terhadap eksistensi individu dan individu inilah yang dibina menjadi pribadi-pribadi yang utuh. Konsisten dengan tujuan pendidikan, maka untuk mewujudkan manusia seutuhnya harus juga ditempuh melalui pendidikan.



Tujuan pendidikan tersebut di atas dapat dicapai melalui tiga macam jalur pendidikan yaitu pendidikan formal, informal, dan nonformal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan tinggi. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. Sedangkan pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Melalui tiga macam pendidikan tersebut di atas, diharapkan tujuan pendidikan nasional dapat dicapai sehingga akan tercipta sumber daya manusia yang benar-benar berkualitas.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah masalah rendahnya proses pembelajaran yang kurang optimal, hal itu ditunjukkan dengan kurang efektifnya kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya ketika anak didik lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis akan tetapi mereka miskin aplikasi.

Diterapkannya kurikulum 2013 sebagai langkah lanjutan Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan

keterampilan secara terpadu. Pengembangan Kurikulum 2013 mengacu pada standar nasional pendidikan. Tujuannya adalah untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Adapun orientasi pengembangan kurikulum 2013 adalah tercapainya kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan dan pengetahuan, disamping cara pembelajarannya yang holistik dan menyenangkan. Perubahan yang paling mendasar adalah nantinya pendidikan akan berbasis *science* dan tidak berbasis hafalan lagi. Karena sekarang di sekolah-sekolah sudah mulai menerapkan kurikulum 2013 ini, maka pembelajaran yang menonjolkan keaktifan guru seperti hanya menerangkan dan latihan harus dirubah dengan lebih menonjolkan kepada keaktifan siswa.

Ciri pengajaran yang berhasil salah satu diantaranya dilihat dari kadar kegiatan belajar siswa. Makin tinggi kegiatan belajar siswa, makin tinggi peluang berhasilnya pengajaran (Nana Sudjana, 2005: 72). Keberhasilan pembelajaran dilihat dari kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Keberhasilan pembelajaran itu dapat dilihat dari kegiatan siswa yang berupa keaktifan belajar siswa. Semakin tinggi keaktifan belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun untuk mendapatkan keberhasilan pembelajaran bukanlah hal yang mudah, dibutuhkan usaha dari berbagai pihak untuk mencapainya. Selain itu

keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar tentunya juga didukung oleh pemilihan model pembelajaran, metode pembelajaran dan media yang tepat pula. Dengan pemilihan model pembelajaran dan media yang tepat, maka keberhasilan pembelajaran lebih mudah dicapai.

Dalam pembelajaran guru dituntut kreatif mengelola kelas dan memberikan suasana belajar yang menunjang siswa memperoleh pengalaman belajarnya. Berbagai komponen-komponen pembelajaran seperti tujuan, bahan, model, metode, media serta penilaian pembelajaran merupakan bahan garapan guru yang digunakan dalam interaksi antara guru dan siswa (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2002: 1).

Peneliti telah mengadakan observasi pendahuluan pada tanggal 13 Agustus 2016 saat pelajaran akuntansi di kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017 untuk memperoleh gambaran kondisi siswa pada saat proses belajar akuntansi berlangsung. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan terhadap 17 orang siswa kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017, 8 siswa (47,05%) yang menempati baris pertama dan kedua terlihat aktif mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan ataupun pendapat kepada guru, sedangkan 9 siswa (52,95%) dikatakan tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung. Metode ceramah dan latihan masih mendominasi KBM. Penggunaan metode ini yang dilaksanakan secara terus-menerus menimbulkan kebosanan yang dirasakan siswa saat menerima pelajaran. Terlihat bahwa perhatian siswa terhadap pembelajaran siswa masih

kurang. Siswa sibuk berbicara dengan teman, bahkan beberapa siswa bermain *handphone* dan membaca buku selain buku mata pelajaran yang sedang diajarkan. Selama proses pembelajaran, tidak ada satu pun siswa yang aktif untuk bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru, sehingga guru harus menunjuk salah satu siswa untuk menjawabnya. Ketika diberikan tugas dalam kelompok, terdapat beberapa siswa yang tidak ikut serta dalam diskusi kelompok mereka.

Berdasarkan prinsip *student centered learning* peserta didik merupakan pusat dari suatu kegiatan belajar. Hal ini dikenal dengan istilah cara belajar aktif, terjemahan dari *student active training*, yang bermakna proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila peserta didik secara aktif melakukan latihan langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah diterapkan (Dick dan Carey, dalam Hamzah B.Uno, 2012). Pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Pembelajaran sesungguhnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Untuk itu harus dipahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Jika guru dapat memahami proses pemerolehan pengetahuan, maka guru akan dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswanya (Sugihartono, 2007: 73). Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu diterapkan model pembelajaran yang tepat yang nantinya akan menunjang dalam suatu pembelajaran akuntansi yang dapat melibatkan siswa secara aktif

dan menyenangkan tentunya dengan melibatkan siswa dalam kegiatan diskusi di kelas, sehingga keaktifan belajar akuntansi siswa kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017 akan meningkat.

Untuk mengatasi masalah keaktifan belajar agar tidak berkelanjutan maka perlu diterapkan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif teknik TGT. Model pembelajaran kooperatif teknik TGT adalah model pembelajaran yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Keaktifan belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif teknik TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan dan diharapkan keaktifan belajar akuntansi akan meningkat, sehingga hal ini menarik penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media *Dart Board* untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK BHAKTI KARYA Magelang Tahun Ajaran 2016/2017.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi pada siswa kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017 sebagai berikut :

1. Penerapan metode ceramah masih mendominasi dalam proses pembelajaran akuntansi.
2. Kurangnya keaktifan belajar akuntansi dalam kegiatan pembelajaran, ditunjukkan dengan kurangnya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi.
3. Siswa lebih senang berbicara dengan teman sebangkunya daripada mendengarkan penjelasan dari guru.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan, perlu adanya pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus dalam mengatasi masalah yang ada. Peneliti membatasi masalah pada :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board*.
2. Keaktifan belajar yang diukur mencakup keaktifan visual, keaktifan lisan, keaktifan mendengar, keaktifan menulis.

## **D. Perumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah Penerapan Model Pembelajaran

Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *DartBoard* dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017 melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Secara Teoritis**

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan referensi mengenai penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT dengan bantuan media *Dart Board* terhadap peningkatan keaktifan belajar akuntansi. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan menjadi bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

##### **2. Secara Praktis**

###### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan menjadi wadah pengembangan berpikir dan menjadi salah satu motivasi untuk mempersiapkan diri menjadi guru yang mampu menyajikan pembelajaran dengan baik.

b. Bagi Siswa

Dapat memberikan solusi dalam permasalahan yang dihadapi oleh siswa terkait dengan peningkatan keaktifan khususnya dalam mata pelajaran Akuntansi.

c. Bagi Guru

Dapat menambah wawasan, inovasi, dan juga referensi bagi guru dalam meningkatkan kinerja guru dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT dengan bantuan media *Dart Board*.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Keaktifan Belajar Akuntansi**

###### **a. Pengertian Keaktifan Belajar Akuntansi**

Keaktifan belajar siswa merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran harus mampu menumbuhkan suasana yang dapat menjadikan siswa aktif bertanya, menanggapi, serta mengemukakan pendapat. Menurut Sardiman, A.M (2012: 95-97), keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Aktivitas merupakan aspek terpenting dalam belajar karena pada hakikatnya belajar adalah suatu kegiatan. Menurut Nana Sudjana (2010: 20), siswa belajar dengan aktif ketika proses kegiatan belajar yang subjek didiknya terlibat secara intelektual dan emosional sehingga benar-benar berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar.

Martinis Yamin (2007:80-81) menjelaskan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilaksanakan apabila :

- 1) Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa
- 2) Guru berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar
- 3) Tujuan kegiatan pembelajaran tercapai kemampuan minimal siswa ( kompetensi dasar)
- 4) Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkat kemampuan minimalnya, dan mencapai siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsepnya

- 5) Melakukan pengukuran secara kontinu dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Sugihartono (2007: 74) mendefinisikan “belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman”. Menurut Sardiman (2012 : 20) “belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya”. Witherington (dalam Nana Syaodih, 2006 : 155) mengemukakan bahwa “Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan”. Belajar berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar, baik itu mengarah pada yang lebih baik ataupun yang kurang baik. Belajar juga berkaitan dengan pengalaman yang berbentuk interaksi baik dengan orang lain maupun dengan lingkungannya.

Akuntansi menurut *American Accounting Association* merupakan “proses mengidentifikasi/mengenali, mengukur dan melaporkan informasi ekonomi untuk memungkinkan adanya penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut” (Alam S, 2007: 139).

Suwardjono (2006 : 10) mendefinisikan akuntansi sebagai berikut :

“Seperangkat pengetahuan yang mempelajari perekayasaan penyediaan jasa berupa informasi keuangan kuantitatif unit-unit organisasi dalam suatu lingkungan negara tertentu dan cara penyampaian (pelaporan) informasi tersebut kepada pihak-pihak yang berkepentingan untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan ekonomik”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar akuntansi merupakan kegiatan aktif yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran akuntansi baik secara fisik, mental intelektual, dan emosional untuk memperoleh pengetahuan akuntansi.

#### **b. Jenis-jenis Keaktifan Belajar**

Menurut Sardiman (2012: 101) membagi Keaktifan Belajar menjadi 8 kelompok, yaitu :

- 1) *Visual activities*, seperti: membaca, memperhatikan gambar, mengamati eksperimen, mengamati demonstrasi, mengamati pekerjaan orang lain, dan sebagainya.
- 2) *Oral activities*, seperti: bertanya, memberi saran, mengemukakan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan sebagainya.
- 3) *Listening activities*, seperti: mendengarkan uraian, mendengarkan percakapan, atau diskusi kelompok, mendengarkan pidato, dan sebagainya.
- 4) *Writing activities*, seperti: menulis cerita, menulis laporan, menulis karangan, atau diskusi kelompok, dan sebagainya.
- 5) *Drawing activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, membuat peta, membuat diagram, membuat pola, dan sebagainya.

- 6) *Motor activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, membuat model, mereparasi, dan sebagainya.
- 7) *Mental activities*, seperti: mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan, membuat keputusan, dan sebagainya.
- 8) *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, berani, tenang, gugup, gembira, dan sebagainya.

Menurut Moh Uzer Usman (2009: 22) aktivitas belajar dapat digolongkan ke dalam beberapa hal, yaitu:

- 1) Aktivitas visual (*visual activities*), seperti: membaca, menulis, melakukan eksperimen, dan demonstrasi.
- 2) Aktivitas lisan (*oral activities*), seperti :bercerita, membaca sajak, tanya jawab, diskusi, menyanyi.
- 3) Aktivitas mendengar (*listening activities*), seperti: mendengarkan penjelasan guru, ceramah, pengarahan.
- 4) Aktivitas gerak (*motor activities*), seperti: senam, atletik, menari, melukis.
- 5) Aktivitas menulis (*writing activities*), seperti: mengarang, membuat makalah, membuat surat.

Menurut Paul D. Dierich dalam Oemar Hamalik (2011: 172-173) aktivitas belajar dapat digolongkan sebagai berikut:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual, seperti: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (*oral*), seperti: mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan, seperti: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis, seperti: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar, seperti: menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta dan pola.
- 6) Kegiatan-kegiatan metric, seperti: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.
- 7) Kegiatan-kegiatan mental, yang termasuk kegiatan ini: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis

faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.

- 8) Kegiatan-kegiatan emosional, yang termasuk kegiatan ini: minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Menurut Getrude M. Whipple (dalam Oemar Hamalik, 2011: 173-175 ) kegiatan –kegiatan murid terbagi atas :

- 1) Bekerja dengan alat-alat visual
  - a) Mengumpulkan gambar-gambar dan bahan ilustrasi lainnya.
  - b) Mempelajari gambar-gambar, stereograph slide film, mendengarkan penjelasan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan.
  - c) Mengunjungi pameran.
  - d) Mencatat pertanyaan-pertanyaan yang menarik minat, sambil mengamati bahan-bahan visual.
  - e) Memilih alat-alat visual ketika memberikan laporan lisan.
  - f) Menyusun pameran, menulis tabel.
  - g) Mengatur file material untuk digunakan kelak.
- 2) Ekskursi dan Trip
  - a) Mengunjungi museum, akuarium dan kebun binatang.
  - b) Mengundang lembaga-lembaga yang dapat memberikan .keterangan-keterangan.
  - c) Menyaksikan demonstrasi, seperti proses produksi di pabrik sabun, proses penyiaran televisi.

3) Mempelajari masalah-masalah.

- a) Mencari informasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penting.
- b) Mempelajari ensiklopedia dan referensi.
- c) Membawa buku-buku dari rumah dan perpustakaan umum untuk melengkapi koleksi sekolah.
- d) Mengirim surat kepada badan-badan bisnis untuk memperoleh informasi.
- e) Melaksanakan petunjuk-petunjuk yang diberikan oleh *Guidence* yang telah disampaikan oleh guru.
- f) Membuat catatan-catatan sebagai persiapan diskusi dan laporan.
- g) Menafsirkan peta, menentukan lokasi-lokasi.
- h) Melakukan eksperimen.
- i) Menilai informasi dari berbagai sumber
- j) Mengorganisasi bahan bacaan.
- k) Mempersiapkan dan memberikan laporan-laporan lisan yang menarik dan informatif.
- l) Membuat rangkuman.
- m) Mempersiapkan daftar bacaan.
- n) Men-*skin* bahan untuk menyusun objek yang menarik

4) Mengapresiasi Literatur

- a) Membaca cerita-cerita yang menarik.

- b) Mendengarkan bacaan untuk kesenangan dan informasi.
- 5) Ilustrasi dan Konstruksi
- a) Membuat *chart* dan diagram.
  - b) Membuat *blue print*.
  - c) Membuat poster.
  - d) Menyiapkan suatu *frieze*.
  - e) Menyusun rencana permainan.
  - f) Membuat ilustrasi, peta dan diagram untuk sebuah buku.
  - g) Membuat artikel untuk pameran.
- 6) Bekerja menyajikan informasi
- a) Menyarankan cara-cara penyajian informasi yang menarik.
  - b) Menyensor bahan-bahan dalam buku.
  - c) Menyusun bulletin *board* secara *up to date*
  - d) Merencanakan dan melaksanakan suatu program *assembly*.
  - e) Menulis dan menyajikan dramatisasi.
- 7) Cek dan Tes
- a) Mengerjakan informal dan *standardized test*.
  - b) Menyiapkan tes-tes untuk siswa lain.
  - c) Menyusun grafik perkembangan.

Keaktifan Belajar Akuntansi dapat dilihat dari keaktifan visual, keaktifan lisan, keaktifan mendengar, keaktifan menulis siswa selama proses pembelajaran karena keaktifan tersebut dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. Jika siswa sudah terlibat di dalam proses



pembelajaran, maka siswa akan merasakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga Keaktifan Belajar Akuntansi dapat dimaksimalkan.

### **c. Indikator Keaktifan Belajar**

Keaktifan belajar siswa dapat diamati melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran. Menurut Moh Uzer Usman (2009: 23) untuk mengukur kadar keaktifan siswa dapat dilihat dari:

- 1) Partisipasi siswa dalam menentukan tujuan kegiatan belajar mengajar.
- 2) Penekanan pada aspek afektif dalam pengajaran
- 3) Partisipasi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar ,  
utama yang berbentuk interaksi antar siswa.
- 4) Penerimaan guru terhadap perbuatan dan sumbangan siswa yang kurang relevan atau yang salah.
- 5) Keeratan kelas sebagai kelompok.
- 6) Kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk mengambil keputusan yang penting dalam kegiatan disekolah.

Menurut Nana Sudjana (2010:61) keaktifan belajar dapat dilihat dari:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah.

- 3) Bertanya pada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Keaktifan belajar akuntansi dapat diukur dengan berbagai indikator yang disebutkan di atas. Keaktifan belajar akuntansi siswa dalam penelitian ini akan diukur dengan indikator yang disesuaikan dengan model pembelajaran yang diterapkan. Indikator keaktifan belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.
- 2) Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.
- 3) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar
- 4) Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.

- 5) Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.
- 6) Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.
- 7) Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.
- 8) Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.
- 9) Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.

**d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan**

Menurut Sumadi Suryabrata (2011: 233-237) secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan pada diri seseorang terbagi menjadi dua yaitu, faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan seluruh aspek yang terdapat dalam diri individu yang belajar, baik aspek fisik maupun psikis.

a) Aspek Fisik

(1) Keadaan Jasmani

Keadaan jasmani yang sehat akan berpengaruh pada keaktifan belajar siswa. Keaktifan siswa dalam keadaan jasmani yang sehat, segar, dan bugar tentu akan berbeda dengan keaktifan belajar siswa yang dalam keadaan sakit.

## (2) Keadaan Fungsi-fungsi Pancaindera

Pancaindera merupakan alat yang mampu menangkap rangsangan untuk segera diproses dalam diri siswa. Keadaan fungsi pancaindera yang baik menjadi salah satu faktor yang penting bagi siswa dalam melakukan keaktifan.

### b) Aspek Psikis

Sumadi Suryabrata (2011:45) menyebutkan bahwa faktor psikologis yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan keaktifan belajar ada 8 yaitu :

#### (1) Perhatian

Perhatian merupakan tingkat kesadaran siswa yang dipusatkan pada suatu objek. Semakin sempurna perhatian siswa, maka akan semakin sempurna keaktifan yang dilakukan oleh siswa.

#### (2) Pengamatan

Menurut Sardiman (2012: 45) “pengamatan adalah cara mengenal dunia riil, baik dirinya sendiri, maupun lingkungannya dengan segenap panca indera”.

#### (3) Tanggapan

Menurut Sardiman (2012:45) tanggapan adalah gambaran ingatan setelah melakukan pengamatan. Jadi, tanggapan merupakan kesan-kesan dari proses pengamatan.

(4) Fantasi

Fantasi merupakan kemampuan untuk membentuk tanggapan-tanggapan baru. Menurut Sardiman (2012:45) dengan fantasi ini, maka dalam belajar akan memiliki wawasan yang lebih.

(5) Ingatan

Ingatan atau memori adalah kekuatan jiwa untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan. Adanya kemampuan manusia untuk mengingat, berarti ada indikasi bahwa manusia mampu menyimpan dan menimbulkan kembali dari sesuatu yang pernah dialami.

(6) Bakat

Menurut Sardiman (2012: 46), “bakat adalah satu kemampuan manusia untuk melakukan suatu kegiatan dan sudah ada sejak manusia itu ada. Hal ini dekat dengan persoalan inteligensia yang merupakan struktur mental yang melahirkan kemampuan untuk memahami sesuatu. Kemampuan ini menyangkut : *achievement*, *capacity* dan *aptitude*”.

(7) Berfikir

Menurut Sardiman (2012:46), “berfikir adalah aktivitas mental untuk merumuskan pengertian, mensintesis, dan menarik kesimpulan”.

#### (8) Motif

Motif adalah daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu (Sardiman, 2012: 73). Sumadi Suryabrata (2011: 236-237) menyebutkan bahwa sesuatu yang mendorong seseorang dalam melakukan keaktifan belajar adalah adanya rasa ingin tahu, adanya sifat kreatif, adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan, adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman, dan adanya ganjaran pada akhir proses pembelajaran.

#### 2) Faktor Eksternal

Menurut Sumadi Suryabrata (2011: 233-234) faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa dibagi menjadi dua, yaitu:

##### a) Faktor-faktor Nonsosial dalam Belajar

Faktor-faktor nonsosial dalam belajar antara lain: suhu udara, cuaca, waktu, tempat, alat-alat yang dipakai siswa, bangunan, dan sebagainya.

##### b) Faktor-faktor Sosial dalam Belajar

Muhibbin Syah (2010:135) menyebutkan beberapa hal yang masuk dalam faktor-faktor sosial yaitu: guru, staf administrasi, teman sekelas, faktor lingkungan siswa, dan teman sepermainan.

#### **e. Manfaat Keaktifan Belajar**

Menurut Oemar Hamalik (2011: 175-176), penggunaan asas keaktifan dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain :

- 1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- 3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
- 4) Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individu.
- 5) Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
- 6) Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- 7) Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara *realistic* dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis.
- 8) Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

## **2. Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament***

### **a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Model merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Model secara harfiah berarti “bentuk”, dalam pemakaian secara umum model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukurannya yang diperoleh dari beberapa sistem, sedangkan menurut Agus Suprijono (2011: 45), model diartikan sebagai bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial (Agus Suprijono, 2011:46).

Salah satu model pembelajaran yang berkembang saat ini adalah pembelajaran kooperatif. Slavin dalam Isjoni (2013: 15) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur kelompok heterogen. Menurut Sunal dan Hans dalam Isjoni (2013:15) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Dalam model ini siswa mempunyai dua tanggungjawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama



anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri. (Rusman, 2011: 202-203)

Pembelajaran ini menggunakan kelompok-kelompok kecil sehingga siswa-siswa saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siswa dalam kelompok kooperatif belajar berdiskusi, saling membantu, dan mengajak satu sama lain untuk mengatasi masalah belajar. Pembelajaran kooperatif mengkondisikan siswa untuk aktif dan saling memberi dukungan dalam kerja kelompok untuk menuntaskan materi masalah dalam belajar (Isjoni, 2013: 20).

#### **b. Jenis-jenis Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Miftahul Huda (2011: 87-88), Ada beberapa jenis pembelajaran kooperatif. Empat diantaranya adalah :

##### **1) Kelompok Pembelajaran Kooperatif Formal**

Siswa bekerja sama untuk satu atau beberapa sesi pertemuan. Kelompok pembelajaran kooperatif formal dibentuk berdasarkan prosedur-prosedur pembelajaran kooperatif pada umumnya. Prosedur-prosedur itu meliputi antara lain : keputusan-keputusan pra-instruksional, perancangan tugas dan struktur kooperatif, pengawasan kelompok-kelompok kooperatif, evaluasi pembelajaran, dan pemrosesan kelompok.

## 2) Kelompok Pembelajaran Kooperatif Informal

Siswa bekerja sama hanya untuk satu kali pertemuan saja. Kelompok pembelajaran kooperatif informal dibentuk untuk memfokuskan perhatian siswa pada materi yang dipelajari, menciptakan *setting* dan *mood* yang kondusif untuk belajar, memastikan siswa memproses materi yang sudah diajarkan, dan menjadi kegiatan penutup (*closure*) di akhir pelajaran.

## 3) Kelompok Besar Kooperatif

Kelompok kooperatif jangka panjang (untuk satu semester atau satu tahun) dengan keanggotaan stabil yang tanggung jawab utamanya adalah saling memberikan dukungan, dorongan, dan bantuan antar sesama anggota agar bisa berkembang secara akademik, kognitif, dan sosial.

## 4) Gabungan tiga kelompok Kooperatif

Dibuat untuk mengefektifkan dan memaksimalkan pembelajaran siswa untuk satu materi pembelajaran atau tugas akademik tertentu.

### c. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Wina Sanjaya (2013: 246-247), Terdapat empat prinsip dasar Pembelajaran Kooperatif :

#### 1) Prinsip Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence*)

Dalam pembelajaran kelompok, keberhasilan suatu penyelesaian tugas sangat tergantung kepada usaha yang dilakukan setiap anggota kelompoknya. Oleh sebab itu, perlu disadari oleh setiap

anggota kelompok keberhasilan penyelesaian tugas kelompok akan ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota. Dengan demikian, semua anggota dalam kelompok akan merasa saling ketergantungan.

2) Tanggung Jawab Perseorangan (*Individual Accountability*)

Prinsip ini merupakan konsekuensi dari prinsip yang pertama. Oleh karena keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggotanya, maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya. Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya. Untuk mencapai hal tersebut, guru perlu memberikan penilaian terhadap individu dan juga kelompok.

3) Interaksi Tatap Muka (*Face to Face Promotion Interaction*)

Pembelajaran Kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan. Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing. Kelompok belajar kooperatif dibentuk secara heterogen yang berasal dari budaya, latar belakang sosial, dan kemampuan akademik yang berbeda. Perbedaan

semacam ini akan menjadi modal utama dalam proses saling memperkaya antar anggota kelompok.

4) Partisipasi dan Komunikasi (*Participation Communication*)

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak. Oleh sebab itu sebelum melakukan kooperatif, guru perlu membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi. Tidak setiap siswa mempunyai kemampuan berkomunikasi, misalnya kemampuan mendengarkan dan kemampuan berbicara, padahal keberhasilan kelompok ditentukan oleh partisipasi setiap anggotanya.

**d. Teknik –teknik Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Slavin E. Robert (2010: 9-16), model pembelajaran Kooperatif terdiri dari beberapa teknik yaitu :

1) *Student Team Achievement Divisions* (STAD)

Teknik yang digunakan oleh Slavin ini melibatkan “kompetisi” antar kelompok. Siswa dikelompokkan secara beragam berdasarkan kemampuan, gender, ras, dan etnis. Pertama-tama, siswa mempelajari materi bersama dengan teman-teman satu kelompoknya, kemudian mereka diuji secara individual melalui kuis-kuis.

## 2) *Teams Games Tournament (TGT)*

Dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya, penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja. Selain itu, jika dalam STAD, yang digunakan adalah kuis, maka dalam TGT istilah tersebut biasanya berganti menjadi *game* akademik.

## 3) *Jigsaw II (JIG II)*

Dalam metode ini, setiap kelompok “berkompetisi” untuk memperoleh penghargaan kelompok (*group reward*). Penghargaan ini diperoleh berdasarkan performa individu masing-masing anggota. Setiap kelompok akan memperoleh poin tambahan jika masing-masing anggotanya mampu menunjukkan peningkatan performa (dibandingkan sebelumnya) saat ditugaskan mengerjakan kuis.

## 4) *Team Accelerated Instruction (TAI)*

Dalam metode TAI, siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuannya yang beragam. Masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa dan ditugaskan untuk menyelesaikan materi pembelajaran tertentu. Pada awalnya, jenis metode ini dirancang khusus untuk mengajarkan matematika atau keterampilan

menghitung kepada siswa-siswa SD kelas 3-6. Akan tetapi, pada perkembangan berikutnya, metode ini mulai diterapkan pada materi-materi pelajaran yang berbeda.

**e. Pengertian *Teams Games Tournament***

*Teams Games Tournament* merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam pembelajaran kooperatif. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor mereka. TGT merupakan sebuah kombinasi kerjasama kelompok, kompetisi antar kelompok, dan games instruksional (De Vries dan Edwards 1974 dalam David W Johnson, dkk. 2010:77). Pembelajaran dalam tim untuk bekerja sama dalam kelompok dengan menggunakan turnamen akademik dan menggunakan game dan sistem kemajuan individu, dimana para siswa berpartisipasi dalam beberapa game sebagai perwakilan dari tim mereka.

**f. Komponen-komponen Dalam TGT**

Menurut Slavin (2010: 166-167) komponen dalam *Teams Games Tournament* adalah :

1) Presentasi di Kelas

Materi dalam TGT dipresentasikan di dalam kelas dengan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru.

## 2) Tim

Tim terdiri dari lima atau enam siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis. Fungsi utama tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khusus lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan *games-tournament* dengan baik. Tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT.

## 3) *Game*

*Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

## 4) *Tournament*

*Tournament* adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit setelah guru memberikan presentasi kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

## 5) Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

#### **g. Kelebihan dan Kelemahan TGT**

##### **1) Kelebihan TGT**

Teknik TGT merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, kegiatan lebih banyak melibatkan siswa untuk aktif karena adanya belajar tim, *game*, dan *tournament*. Presentasi kelas menunjukkan adanya interaksi antara guru dengan siswa dan belajar tim menunjukkan adanya interaksi siswa dengan siswa, sehingga komunikasi dalam pembelajaran tidak hanya guru dengan siswa, tetapi juga melibatkan komunikasi antara siswa dengan siswa. Dalam kegiatan belajar tim juga menunjukkan adanya kerjasama dan rasa kepedulian untuk saling membantu satu sama lain. *Game* dan *tournament* menunjukkan adanya rasa tanggung jawab dan kemandirian yang harus dimiliki setiap siswa dengan persaingan yang sehat saat turnamen.

##### **2) Kelemahan TGT**

Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama dan *game-tournament*, sehingga menggunakan waktu yang lebih banyak. Dalam belajar tim, terkadang siswa berdiskusi di luar materi pembelajaran.

Dalam Penelitian ini menggunakan Teknik *Teams Games Tournament* dengan media *Dart Board*, dimana kelemahan dari penggunaan media ini adalah menggunakan waktu yang lama.



### 3. Media *Dart Board*

Permainan *Dart Board* adalah sebuah permainan melemparkan panah kecil pada target berupa papan berbentuk bundar. Dimana papan *Dart/ Dart Board* terbagi menjadi enam warna dimana di setiap warna terdapat nomor dengan materi yang berbeda-beda. Point tertinggi ada pada pusat atau bagian persis ditengah lingkaran. Intinya adalah bagaimana bermain cara lempar *Dart* agar bisa mengumpulkan poin terbanyak dengan mengarahkan lemparan ke poin tertinggi.

Langkah-Langkah Permainan *Dart Board*:

1. Dalam kelas dibagi menjadi 5 kelompok
2. Masing-masing kelompok memiliki satu orang wakil untuk mewakili mengambil urutan dan melempar anak *Dart*.
3. Masing-masing kelompok melemparkan anak *Dart* bergantian sesuai urutan
4. Tiap-tiap kelompok wajib membahas materi yang ada pada nomer *Dart* yang terkena sasaran
5. Kelompok yang wajib membahas bersama-sama menuliskan materi yang didapatkan
6. Kemudian setelah selesai materi dibagikan kepada tiap-tiap kelompok, seterusnya sampai kelompok terakhir melempar anak *Dart*, membahas dan membagikan materi yang mereka dapatkan.

7. Setelah proses diatas selesai kemudian tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil dari apa yang mereka diskusikan dengan materi yang mereka dapatkan.
8. Kelompok yang lain menanggapi dan mengajukan pertanyaan atas apa yang dipresentasikan oleh kelompok lain.

## **B. Penelitian yang Relevan**

### **1. Irfan Dwijayanto (2012)**

Penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013. Penelitian ini membuktikan adanya peningkatan di setiap indikator Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi sebesar 14,08% (relatif) dan 11,019% (absolut), berasal dari skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi siklus I 78,891% menjadi 90% (siklus II)

Penelitian ini dan penelitian yang relevan memiliki kesamaan dalam menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar, sedangkan perbedaannya terdapat pada waktu, tempat, subjek penelitian dan penggunaan Media *Dart Board*.

2. Rani Apriani (2012)

Skripsi berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan belajar Akuntansi siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta tahun ajaran 2011/2012. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa pada siklus 1 sebesar 65,28% dan siklus II meningkat menjadi 78,82%.

Penelitian ini dan penelitian yang relevan memiliki kesamaan dalam menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar, sedangkan perbedaannya terdapat pada waktu, tempat, subjek penelitian dan penggunaan Media *DartBoard*.

3. Muhammad Abdul Fatah Latief (2014)

Penelitian dari Muhammad Abdul Fatah Latief berjudul “ Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Illustrated Accounting Card* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Materi Pokok Akuntansi Utang Dan Akuntansi Piutang Kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi setelah menggunakan

teknik TGT. Terdapat kenaikan Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I (78,19%) ke siklus II (90,95%) sebesar 12,76%.

Penelitian ini dan penelitian yang relevan memiliki kesamaan dalam menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar, sedangkan perbedaannya terdapat pada waktu, subjek, tempat penelitian dan penggunaan Media *Dart Board*.

### C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan oleh peneliti, pembelajaran yang dilakukan di Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017 masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan latihan soal. Siswa lebih banyak mendengar dan menulis apa yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Metode ini menimbulkan kebosanan yang dirasakan siswa saat menerima pelajaran. Terlihat bahwa perhatian siswa terhadap pembelajaran siswa masih kurang. Siswa sibuk mengobrol dan bercanda dengan teman, bahkan beberapa siswa bermain *handphone* dan membaca buku selain buku mata pelajaran yang sedang diajarkan. Selama proses pembelajaran, tidak ada satu pun siswa yang aktif untuk bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru, sehingga guru harus menunjuk salah satu siswa untuk menjawabnya. Ketika diberikan tugas dalam kelompok, terdapat beberapa siswa yang tidak ikut serta dalam diskusi kelompok mereka. Pembelajaran Kooperatif merupakan salah satu model yang dapat menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan

membuat siswa menjadi lebih aktif karena siswa dituntut aktif dalam permainan yang nanti akan diberikan. Guru di sini hanya sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran akuntansi dan dapat membantu guru untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran berlangsung.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan alur pikir yang digunakan peneliti dalam kerangka berpikir, maka hipotesis tindakan yang digunakan adalah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board* dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Desain Penelitian**

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Mulyasa (2011: 11) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru, oleh guru bersama-sama dengan peserta didik, atau oleh peserta didik di bawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Rochiati Wiriaatmadja (2007: 11) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.

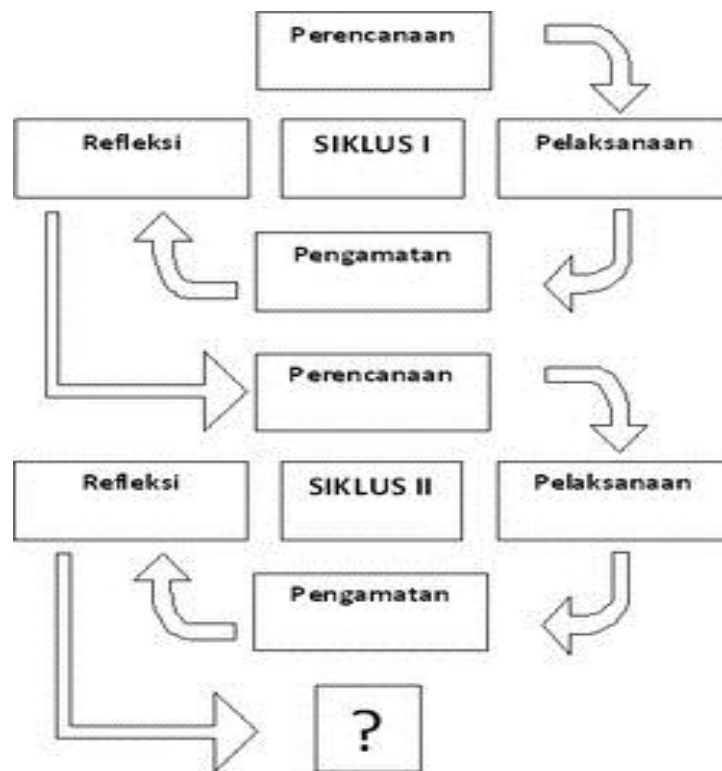
Suharsimi Arikunto (2012: 2-3) menyebutkan ada tiga pengertian yang dapat diterangkan dari penelitian tindakan kelas:

1. Penelitian, menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

2. Tindakan, menunjukkan pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan siswa.
3. Kelas, dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Penelitian tindakan kelas dalam pelaksanaannya memiliki empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Suharsimi Arikunto, 2012: 16). Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan sekurangnya dalam dua siklus tindakan yang berurutan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas secara kolaboratif dan partisipatif, artinya peneliti bekerjasama dengan guru akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang.

Adapun Model Penelitian Tindakan Kelas menggunakan model yang dikembangkan Suharsimi Arikunto, dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Model Penelitian Tindakan Kelas (Suharsimi, 2012: 16)

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017 yang beralamat di Jl. Elo Jetis No. 2 Magelang, Menowo, Magelang Utara, Kota Magelang 56114. penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2017.

## C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 17 siswa, sedangkan objek penelitiannya adalah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Dart Board* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi.



#### **D. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian yang terkait dengan penelitian ini adalah Keaktifan Belajar Akuntansi, Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT), serta Media *Dart Board*.

#### **E. Definisi Operasional**

##### **1. Keaktifan Belajar Akuntansi**

Keaktifan belajar akuntansi adalah segala sesuatu atau tindakan yang dilakukan oleh siswa keterkaitannya dengan proses pembelajaran, yang bisa ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang memperhatikan penjelasan dari guru, membaca materi akuntansi, mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru, bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru atau temannya serta turut melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk dari guru yang bersangkutan. Pengukuran keaktifan siswa dilakukan melalui penilaian terhadap partisipasi aktif siswa selama mengikuti pembelajaran di kelas.

Pengukuran Keaktifan Belajar Akuntansi dilihat dari lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi yang diukur yaitu :

##### **a. Keaktifan Visual**

- 1) Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.
- 2) Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.

##### **b. Keaktifan Lisan**

- 1) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.
- 2) Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.
- 3) Siswa melakukan diskusi kelompok saat kegiatan belajar dalam kelompok.

c. Keaktifan Mendengar

- 1) Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.
- 2) Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.

d. Keaktifan Menulis

- 1) Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.
- 2) Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.

## **2. Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament***

Pembelajaran Kooperatif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam suatu kelompok yang terdiri dari empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, tingkat keaktifan dan jenis kelamin yang berbeda (heterogen). Pembelajaran ini mengutamakan kerjasama antar individu untuk memecahkan permasalahan. Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok, dimana

setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan.

Model pembelajaran kooperatif sangat membantu tugas dari seorang guru dalam menyampaikan materi yang akan dibawakan karena pembelajaran kooperatif mengharuskan siswa untuk melakukan interaksi antar teman sejawatnya untuk melakukan atau menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Model Pembelajaran Kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu kegiatan pembelajaran dengan melakukan turnamen akademik menggunakan soal-soal akuntansi yang terdapat dalam media *Dart Board*. Teknik *Teams Games Tournament*(TGT) mempunyai empat komponen yaitu presentasi di kelas, belajar tim, *games-tournament*, dan penghargaan tim.

Teknik pelaksanaannya dimana setiap siswa nantinya akan ditempatkan dalam satu kelompok yang mempunyai kemampuan keaktifan belajar rendah, sedang, dan tinggi. Dalam Teknik *Teams Games Tournament* setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain, lalu mereka diuji secara individual melalui *game* akademik.

### **3. Media *Dart Board***

Permainan *Dart Board* adalah sebuah permainan melemparkan panah kecil pada target berupa papan berbentuk bundar. Dimana papan *Dart/ Dart Board* terbagi menjadi enam warna dimana di setiap warna terdapat nomor

dengan materi yang berbeda-beda. Point tertinggi ada pada pusat atau bagian persis di tengah lingkaran. Intinya adalah bagaimana bermain cara lempar *Dart* agar bisa mengumpulkan poin terbanyak dengan mengarahkan lemparan ke poin tertinggi.

Langkah-Langkah Permainan *Dart Board*:

1. Dalam kelas dibagi menjadi 5 kelompok
2. Masing-masing kelompok memiliki satu orang wakil untuk mewakili mengambil urutan dan melempar anak *Dart*.
3. Masing-masing kelompok melemparkan anak *Dart* bergantian sesuai urutan
4. Tiap-tiap kelompok wajib membahas materi yang ada pada nomer *Dart* yang terkena sasaran
5. Kelompok yang wajib membahas bersama-sama menuliskan materi yang didapatkan
6. Kemudian setelah selesai materi dibagikan kepada tiap-tiap kelompok, seterusnya sampai kelompok terakhir melempar anak *Dart*, membahas dan membagikan materi yang mereka dapatkan.
7. Setelah proses di atas selesai kemudian tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil dari apa yang mereka diskusikan dengan materi yang mereka dapatkan.
8. Kelompok yang lain menanggapi dan mengajukan pertanyaan atas apa yang dipresentasikan oleh kelompok lain.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan :

### 1. Obersevasi Partisipatif

Sugiyono (2013: 204), mengemukakan dalam observasi partisipatif peneliti terlibat langsung dalam aktivitas orang-orang yang sedang diamati. Aspek yang diamati merupakan proses pembelajaran Akuntansi yang dirancang dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *teams games tournament* dengan media *Dart Board* dengan mengamati siswa pada indikator-indikator berikut ini:

#### a. Keaktifan Visual

- 1) Perhatian siswa terfokus pada penjelasan guru/teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.
- 2) Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.

#### b. Keaktifan Lisan

- 1) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.
- 2) Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.
- 3) Siswa melakukan diskusi kelompok saat kegiatan belajar dalam kelompok.

c. Keaktifan Mendengar

- 1) Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.
- 2) Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.

d. Keaktifan Menulis

- 1) Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.
- 2) Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok

Indikator-indikator tersebut dijadikan pedoman bagi peneliti untuk melakukan observasi selama pembelajaran berlangsung.

2. Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan untuk memperkuat data yang diperoleh peneliti. Data yang dibutuhkan berupa silabus, jumlah siswa, foto dan video pada saat penelitian berlangsung.

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan instrumen untuk mencatat segala peristiwa yang terjadi pada saat pengimplementasian pembelajaran kooperatif teknik *Teams Games Tournament* berlangsung yang berhubungan dengan tindakan yang dilakukan oleh guru. Catatan lapangan berguna untuk mengetahui perkembangan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Wina Sanjaya, 2013:98).

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah:

### 1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman untuk melakukan pengamatan ditujukan untuk mendapatkan data yang ingin diketahui oleh peneliti.

Tabel 1. Kisi-kisi Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi

Aspek yang Diamati		Uraian Indikator
Keaktifan Visual	1	Siswa memperhatikan penjelasan guru/ teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok
	2	Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.
Keaktifan Lisan	3	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.
	4	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.
	5	Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.
Keaktifan Mendengar	6	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat KBM
	7	Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.
Keaktifan Menulis	8	Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.
	9	Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

Tabel 2. Pedoman Penyebaran Keaktifan Belajar Akuntansi

No	Nama Siswa	Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi									Jumlah
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
Jml											
% Keaktifan Tiap Aspek											
%Keaktifan Indikator											

Pedoman penyebaran Keaktifan Belajar Akuntansi dalam pembelajaran akuntansi dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT:

1. Siswa memperhatikan penjelasan guru/ teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa selalu memperhatikan penjelasan guru/ teman.

Skor 1 : Siswa kadang-kadang memperhatikan penjelasan guru atau teman.

Skor 0 : siswa tidak memperhatikan penjelasan guru atau teman.

2. Siswa membaca materi akuntansi yang diajarkan oleh guru.

Skor 2 : Siswa sangat memahami materi akuntansi yang diajarkan oleh guru



- Skor 1 : Siswa kurang memahami materi akuntansi yang diajarkan oleh guru
- Skor 0 : Siswa tidak memahami materi akuntansi yang diajarkan oleh guru
3. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat kegiatan belajar.
- Skor 2 : Siswa mengajukan pertanyaan lebih dari sekali.
- Skor 1 : siswa mengajukan pertanyaan hanya sekali.
- Skor 0 : Siswa tidak mengajukan pertanyaan.
4. Siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman pada saat belajar mengajar.
- Skor 2 : siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman lebih dari sekali.
- Skor 1 : siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman hanya sekali.
- Skor 0 : Siswa tidak memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman.
5. Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.
- Skor 2 : Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan topik pembelajaran yang diberikan selama lebih dari setengah jalannya kegiatan pembelajaran dalam kelompok.
- Skor 1 : Siswa melakukan diskusi kelompok tetapi tidak sesuai dengan topik pembelajaran yang diberikan atau hanya

setengah jalannya kegiatan pembelajaran dalam kelompok.

Skor 0 : Siswa tidak melakukan diskusi dalam kelompok.

6. Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan belajar mengajar.

Skor 2 : Siswa selalu mendengarkan penjelasan dari guru.

Skor 1 : Siswa kadang-kadang mendengarkan penjelasan dari guru.

Skor 0 : Siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru.

7. Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok selama lebih dari setengah jalannya kegiatan dengan serius.

Skor 1 : Siswa mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok selama kurang dari setengah jalannya kegiatan dan sering bercanda.

Skor 0 : siswa tidak mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok.

8. Siswa mencatat soal yang disampaikan pada saat belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa mencatat soal yang disampaikan tanpa disuruh oleh guru.

Skor 1 : Siswa mencatat soal yang disampaikan dengan disuruh oleh guru.

Skor 0 : Siswa tidak mencatat soal yang disampaikan.

9. Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa mengerjakan soal yang diberikan dengan lengkap dan tepat waktu.

Skor 1 : Siswa mengerjakan soal yang diberikan dengan kurang lengkap dan kurang tepat waktu.

Skor 0 : Siswa tidak mengerjakan soal yang diberikan.

Karena sulitnya mengobservasi siswa yang memperhatikan atau tidak memperhatikan maka peneliti menyimpulkan kriteria siswa yang memperhatikan yaitu :

1. Pandangan siswa tertuju pada guru yang sedang menerangkan di depan kelas.
2. Siswa tidak bermain alat tulis ataupun melakukan aktivitas dengan teman sebangkunya.
3. Siswa tidak melamun.

Siswa yang mendengarkan yaitu ketika :

1. Pandangan siswa tertuju pada guru yang sedang menerangkan di depan kelas dan mencermatinya.
2. Siswa tidak melamun.
3. Siswa tidak mengantuk.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi memberikan gambaran secara konkrit mengenai keaktifan belajar akuntansi siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dokumentasi berupa foto dan video yang menggambarkan keaktifan belajar akuntansi siswa ketika proses pembelajaran.

## 3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan berupa formulir yang digunakan sebagai catatan berbagai aspek dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas yang dilakukan guru dan siswa. Catatan ini juga untuk mengetahui hal-hal yang tidak sesuai dengan perencanaan.

Dalam penelitian ini catatan lapangan dibuat untuk mendapatkan data tentang situasi, kondisi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT dengan Bantuan Media *Dart Board*.

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Data Kuantitatif deskriptif

Analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah Analisis Data Kuantitatif Deskriptif. Untuk menganalisis data secara kuantitatif, langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Membuat kategori penyekoran untuk Keaktifan Belajar Akuntansi.
- b. Menghitung dan menjumlahkan skor Keaktifan Belajar pada tiap siswa.

- c. Menghitung dan menjumlahkan skor untuk masing-masing Keaktifan Belajar Akuntansi yang diamati.
- d. Menghitung skor Keaktifan Belajar Akuntansi pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:

$$\frac{\text{jumlah skor pada setiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2013:137)

Catatan:

Perhitungan skor maksimal merupakan hasil dari skor maksimal dalam pedoman penskoran keaktifan belajar yaitu 2 dikali dengan jumlah siswa 17.

- e. Menghitung persentase skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi dengan cara membagi skor total Keaktifan Belajar Akuntansi dengan jumlah indikator yang digunakan.

## 2. Penyajian Data

Penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, dan sebagainya (Sugiyono, 2013: 341). Penyajian data dilakukan dalam rangka penyusunan informasi secara sistematis mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan refleksi pada masing-masing siklus. Setelah dilakukan penyajian data dalam bentuk tabel maupun grafik, data akan lebih mudah untuk dipahami. Dalam penelitian ini, data hasil observasi yang telah dihitung dan diolah disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Data yang mencerminkan Keaktifan Belajar Akuntansi akan disajikan

dalam tabel, dan data mengenai peningkatan yang terjadi pada Keaktifan Belajar Akuntansi akan digambarkan dalam grafik.

### 3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan upaya pencarian makna data. Penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan pada awal penelitian. Dalam penelitian ini, setelah data disajikan dalam bentuk tabel dan grafik, dilakukan pemaknaan data ke dalam pernyataan.

## **I. Prosedur Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) sehingga prosedur dan langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini mengikuti prinsip-prinsip dasar yang berlaku dalam penelitian tindakan. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan ini menurut Suharsimi Arikunto (2012: 17-20) yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berikut ini dijelaskan masing-masing siklus beserta keempat komponen penelitian tindakan kelas yang dilakukan:

### 1. Siklus I

#### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini rencana tindakan yang dilakukan yaitu peneliti melakukan kesepakatan dengan guru mata pelajaran akuntansi kelas X SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap tindakan merupakan implementasi perencanaan sebelumnya, yaitu kegiatan guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* dengan media *Dart Board*. Tindakan yang dilakukan di dalam kelas disesuaikan dengan rencana pembelajaran yang telah disiapkan dalam RPP.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan. Pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan melihat berbagai aktivitas di dalam kelas.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada seluruh kegiatan siklus I selanjutnya dilakukan analisis, pemaknaan, penjelasan dan penyimpulan data. Hasil kesimpulan yang didapat berupa tingkat keaktifan pembelajaran, daftar permasalahan dan kendala-kendala yang dihadapi di lapangan selama melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *Teams Games Tournament* dengan media *Dart Board*. Hasil ini kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perencanaan pada siklus II.

2. Siklus II

Siklus II ini disusun setelah siklus I terlaksana dan berfungsi untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I apabila sudah diketahui letak

keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang selesai dilaksanakan pada siklus I, peneliti bersama guru menentukan rancangan untuk siklus II. Tahap-tahap yang dilakukan siklus II sama dengan tahap-tahap pada siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Materi pembelajaran pada siklus II adalah jurnal umum. Pada siklus II bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I untuk mencapai keberhasilan.

#### **J. Indikator Keberhasilan**

Kriteria keberhasilan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi siswa kelas X SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017 selama proses pembelajaran berlangsung. Mulyasa (2009: 256) menjelaskan bahwa dilihat dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas jika seluruhnya atau minimal 75% siswa terlibat aktif dan menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri yang tinggi. Tindakan ini dikatakan berhasil jika diperoleh persentase Keaktifan Belajar Akuntansi siswa sekurang-kurangnya 75%.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Tempat Penelitian**

Penelitian dalam skripsi ini dilaksanakan di SMK Bhakti Karya Magelang yang beralamat di Jalan Elo Jetis No.2 Menowo, Magelang Utara, Kota Magelang. SMK Bhakti Karya Magelang ini terletak di lokasi yang sangat strategis karena berada di pinggir jalan alternatif Magelang-Semarang sehingga dapat dengan mudah dijangkau.

SMK Bhakti Karya Magelang berdiri sejak tahun ajaran 1977. SMK Bhakti Karya Magelang pada tanggal 1 Juli 1979 mendapatkan SK pendirian sekolah dan pada tanggal 30 November 1979 SMK Bhakti Karya Magelang mendapatkan SK ijin operasional.

##### **1. Nama dan Alamat Instansi**

- a. Nama Sekolah : SMK Bhakti Karya Magelang
- b. Nama Kepala Sekolah : Sri Suwarsi, SH.
- c. Alamat
  - 1) Jalan/nomor : Jln. Elo Jetis No. 2 Menowo, Magelang  
Utara, Kota Magelang
  - 2) Desa/Kelurahan : Kedungsari
  - 3) Kecamatan : Magelang Utara
  - 4) Kabupaten/Kodya : Magelang
  - 5) Propinsi : Jawa Tengah
  - 6) Kode Pos : 56114

- d. Status Sekolah : Terakreditasi B
- e. Tahun Berdiri : 1979

## **B. Pra Penelitian Tindakan Kelas**

Kegiatan sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain :

### **1. Observasi Awal**

Kegiatan observasi awal dimulai dengan diskusi antara peneliti dengan guru tentang permasalahan yang dihadapi di dalam kelas selama proses pembelajaran akuntansi. Diskusi yang dilakukan membahas permasalahan yang dihadapi guru selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan kegiatan pra-tindakan dengan melakukan observasi awal pada pembelajaran akuntansi yang dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan metode pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru seperti ceramah dan penugasan.

Observasi dilaksanakan pada hari Senin, 8 Agustus 2016 di Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian. Peneliti menemukan persamaan hasil observasi dengan pernyataan guru bahwa permasalahan utama di kelas adalah mengenai Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa yang masih sangat rendah dimana sebanyak 9 siswa dari 15 siswa (60,00%) dikatakan tidak aktif saat KBM berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat masalah yang dihadapi para siswa selama proses pembelajaran

berlangsung. Penggunaan metode ceramah yang mendominasi pembelajaran tidak dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Dari penemuan masalah tersebut perlu adanya suatu tindakan penyelesaian masalah keaktifan siswa dalam pembelajaran akuntansi kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang. Peneliti menawarkan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board* untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017.

2. Perencanaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* dengan Bantuan Media *Dart Board*

Untuk mengatasi masalah Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang, maka dibuatlah rencana pembelajaran yang cocok sebagai upaya meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi. Model Pembelajaran yang dipilih yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board*. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board* merupakan suatu teknik dari pembelajaran kooperatif dengan menempatkan siswa sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran, serta kombinasi *games tournament* dengan media *Dart Board* diharapkan siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga siswa nantinya dapat merasakan belajar akuntansi itu menyenangkan.

Setelah dipilih model pembelajaran yang akan diterapkan guna meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk merencanakan tindakan yang akan dilaksanakan. Peneliti membuat perencanaan pembelajaran dan mengkonsultasikan kepada guru agar guru dapat memberikan kritik ataupun saran serta memahami konsep dari penelitian yang akan dilaksanakan.

### 3. Penyusunan Rencana Tindakan

Peneliti menerapkan Model Pembelajaran Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board* sebanyak dua siklus. Kegiatan inti dalam pembelajaran akuntansi dengan teknik TGT adalah presentasi, belajar tim, *games-tournament*, dan penghargaan tim. Pelaksana tindakan, yaitu penerapan Model Pembelajaran Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board* adalah guru mata pelajaran akuntansi di SMK Bhakti Karya Magelang Ibu Lilies S.Pd dan dibantu peneliti, sedangkan yang menjadi observer sebanyak 2 orang, yaitu 2 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi untuk menilai Keaktifan Belajar Akuntansi serta menilai hasil dari *games-tournament* untuk menentukan tim terbaik.

Keaktifan belajar akuntansi yang diamati oleh observer adalah :

#### a. Keaktifan Visual

- 1) Siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.
- 2) Siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru.

b. Keaktifan Lisan

- 1) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar.
- 2) Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.
- 3) Siswa melakukan diskusi kelompok saat kegiatan belajar dalam kelompok.

c. Keaktifan Mendengar

- 1) Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.
- 2) Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.

d. Keaktifan Menulis

- 1) Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat kegiatan belajar dalam kelompok.
- 2) Siswa mengerjakan latihan yang diberikan kepada guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

### **C. Hasil Penelitian**

1. Siklus I

Peneliti menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board* Siklus I pada hari Senin, 27 Maret 2017 pukul 10.15 WIB sampai dengan pukul 11.45 WIB. Guru yang mengajar dalam penelitian ini adalah guru akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang, Ibu Lilies S.Pd. berkolaborasi

dengan peneliti, sedangkan observer ialah 2 mahasiswa program studi pendidikan akuntansi. Materi yang diajarkan pada siklus I yaitu mengenai Penerapan Konsep Lingkungan Hidup.

Berikut diuraikan hasil penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *Dart Board* pada siklus I :

a. Perencanaan

Sebelum memulai tindakan pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board*, peneliti membuat rencana pembelajaran dengan langkah-langkah :

- 1) Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP dari silabus yang didapatkan dari guru mata pelajaran sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif teknik *teams games tournament* (TGT) dengan bantuan media *Dart Board*.
- 2) Menyiapkan soal-soal mengenai materi Penerapan Konsep Lingkungan Hidup..
- 3) Menyiapkan Media *Dart Board*.
- 4) Menyiapkan lembar observasi Keaktifan Belajar Akuntansi dan catatan lapangan sebagai pedoman dalam pelaksanaan tindakan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board*.

- 5) Menyiapkan hadiah atau *reward* bagi tim yang terbaik saat *tournament*.
- 6) Berdiskusi dengan guru mata pelajaran mengenai RPP dan skenario penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board*. yang dilaksanakan.

b. Tindakan

Pada tahap tindakan, peneliti berkolaborasi dengan guru melaksanakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board*. sesuai rencana berdasarkan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board* dibagi dalam 4 tahap yaitu, pengarahan, *games-tournament*, belajar tim, dan penghargaan tim. Pelaksanaan pembelajaran tersebut pada hari Senin, 27 Maret 2017.

1) Senin, 27 Maret 2017

a) Kegiatan awal

Guru memberi salam kepada siswa dan dilanjutkan presensi kehadiran siswa. Sebelum memulai *Teams Games Tournament* guru terlebih dahulu melakukan apersepsi dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta skenario Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board* dari peneliti.

b) Kegiatan inti

(1) Pengarahan

Tindakan pertama dalam pelaksanaan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* adalah presentasi kelas. Guru terlebih dahulu membagikan handout materi jurnal umum kepada siswa dan melakukan pengarahantentang games dan materi yang harus dipresentasikan oleh siswa di dalam kelas kurang lebih 15 menit.

(2) *Games-Tournament Media Dart Board*

*Games* yang diberikan yaitu *Dart Board*. Langkah-langkah dalam permainan TGT dengan Media *Dart Board* sebagai berikut :

1. Dalam kelas dibagi menjadi 5 kelompok
2. Masing-masing kelompok memiliki satu orang wakil untuk mewakili mengambil urutan dan melempar anak *Dart*.
3. Masing-masing kelompok melemparkan anak *Dart* bergantian sesuai urutan
4. Tiap-tiap kelompok wajib membahas materi yang ada pada nomer *Dart* yang terkena sasaran



5. Kelompok yang wajib membahas bersama-sama menuliskan materi yang didapatkan
6. Kemudian setelah selesai materi dibagikan kepada tiap-tiap kelompok, seterusnya sampai kelompok terakhir melempar anak *Dart*, membahas dan membagikan materi yang mereka dapatkan.
7. Setelah proses diatas selesai kemudian tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil dari apa yang mereka diskusikan dengan materi yang mereka dapatkan.
8. Kelompok yang lain menanggapi dan mengajukan pertanyaan atas apa yang dipresentasikan oleh kelompok lain.

### (3) Belajar Tim

Sebelum memulai belajar tim siswa dibentuk menjadi tim belajar kecil yang berjumlah 3 siswa setiap tim, sehingga terbentuk 5 tim dalam kelas. Pembagian tim belajar ini dengan memperhatikan heterogenitas siswa berdasarkan keaktifan belajar siswa dari KBM yang telah berlangsung sebelumnya. Gurumembacakan pembentukan tim di depan kelas dan siswa langsung mengelompok sesuai instruksi dari guru.

Setelah seluruh siswa berada dalam timnya, guru langsung memberikan latihan soal yang harus dikerjakan

oleh masing-masing siswa dengan cara berdiskusi atau bekerjasama dalam timnya dan apabila terdapat materi atau soal yang belum dimengerti bisa bertanya kepada guru atau teman dari timnya, Keaktifan Belajar Akuntansi mulai tampak saat kegiatan belajar tim ini.

Dalam belajar tim, kerjasama antar siswa di dalam tim mulai terlihat. Mereka saling membantu sekiranya ada kawannya yang belum mengerti dan belum paham.

#### (4) Penghargaan Tim

Penghargaan tim diberikan kepada tim yang memiliki poin paling banyak.

#### c) Kegiatan akhir

Guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama dengan siswa, kemudian memberikan informasi untuk mempelajari materi pertolongan pertama pada kecelakaan yang akan digunakan untuk *games-tournament* siklus II. Guru menutup pembelajaran pada hari ini dengan doa dan memberi salam kepada para siswa.

#### c. Pengamatan

Selama melakukan pengamatan, observer menggunakan lembar observasi, catatan lapangan, serta kamera digital untuk merekam atau pun mencatat kegiatan pembelajaran dan keaktifan belajar akuntansi.

Hasil pengamatan siklus I dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu :

1) Data Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I

Tabel 3. Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I

Aspek		Uraian Indikator	Persentase
<b>Keaktifan Visual</b>	<b>1</b>	Siswa memperhatikan penjelasan guru/ teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.,	66,67%
	<b>2</b>	Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.	73,33%
<b>Keaktifan Lisan</b>	<b>3</b>	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.	60,00%
	<b>4</b>	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.	63,33%
	<b>5</b>	Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.	73,33%
<b>Keaktifan Mendengar</b>	<b>6</b>	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat KBM	76,67%
	<b>7</b>	Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.	76,67%
<b>Keaktifan Menulis</b>	<b>8</b>	Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.	73,33%
	<b>9</b>	Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.	66,67%
<b>Persentase Keaktifan Belajar Akuntansi</b>			<b>70,00%</b>

Sumber : Data Primer yang Diolah

\*perhitungan ada pada lampiran halaman 132

Berdasarkan tabel di atas, dari 15 siswa yang mengikuti pembelajaran Akuntansi di kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang diperoleh data keaktifan belajar akuntansi yang meliputi :

- 1) 66,67% siswa memperhatikan penjelasan guru/teman pada saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.
- 2) 73,33% siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru.

- 3) 60,60% siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.
- 4) 63,33% siswa member jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman saat kegiatan belajar mengajar.
- 5) 73,33% siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.
- 6) 76,67% siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.
- 7) 76,67% siswa mendengarkan temannya pada saat kegiatan belajar dalam kelompok.
- 8) 73,33% siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.
- 9) 76,67% siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian Keaktifan Belajar Akuntansi siklus 1 menunjukkan bahwa indikator pencapaian minimal Keaktifan Belajar Akuntansi 75% belum tercapai, yakni dengan pencapaian siklus I sebesar 70,00%. Ketercapaian persentase indikator tiap aspek berbeda-beda. Indikator Siswa memperhatikan penjelasan guru/ teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok dan siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok masih di bawah 75% yaitu 66,67%. Indikator Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru, Siswa melakukan diskusi

kelompok saat belajar dalam kelompok, dan Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok hampir mencapai standar keberhasilan yakni 73,33%. Indikator siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar dan Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar mendapat persentase paling rendah dibawah dari keberhasilan indikator yang dibuat (75%) yaitu 60,00% dan 63,33%. Perlu perhatian khusus di siklus II agar indikator yang masih lemah dapat ditingkatkan lagi.

d. Refleksi

Berdasarkan data yang ditampilkan di atas diketahui bahwa beberapa aspek Keaktifan Belajar Akuntansi siswa belum optimal. Dengan melihat pelaksanaan tindakan pada siklus I maka perlu dilaksanakan perbaikan pada siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan siklus I diperoleh beberapa kekurangan yang dijadikan bahan refleksi, yaitu:

- 1) Siswa masih belum paham mengenai prosedur pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Dart Board* sehingga masih banyak siswa yang kebingungan.
- 2) Kerjasama antara siswa dalam kelompok yang masih kurang, masih ada siswa yang individual dalam mengerjakan soal.

- 3) Antusias siswa mengikuti pembelajaran masih kurang, terbukti dengan masih sedikit siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan kekurangan pada siklus I, maka rencana perbaikan yang disusun untuk siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan penjelasan kepada siswa mengenai prosedur pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif teknik *Teams Games Tournament* dengan bantuan media *Dart Board*.
- 2) Mengubah cara penyampaian soal kepada siswa pada saat *game tournament*.
- 3) Memberikan motivasi kepada siswa untuk yakin, mantap, dan percaya diri mengutarakan pertanyaan saat kegiatan pembelajaran.

## 2. Siklus II

Peneliti menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board* Siklus II pada hari Kamis, 30 Maret 2017 pukul 08.30 WIB sampai dengan pukul 10.00 WIB. Materi yang diajarkan pada siklus II yaitu mengenai Pertolongan Pertama pada Kecelakaan.

Berikut diuraikan hasil penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *Dart Board* pada siklus II :

### a. Perencanaan

Secara teknis pelaksanaan pada siklus II sama dengan siklus I dengan memperhatikan hasil refleksi yang diperoleh pada siklus I. Beberapa kekurangan yang dijadikan bahan refleksi antara lain:

- 1) Siswa masih belum paham mengenai prosedur pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Dart Board* sehingga masih banyak siswa yang kebingungan.
- 2) Kerjasama antara siswa dalam kelompok yang masih kurang, masih ada siswa yang individual dalam mengerjakan soal.
- 3) Cara pemberian soal kepada siswa pada saat *games tournament* kurang efektif.
- 4) Antusias siswa mengikuti pembelajaran masih kurang, terbukti dengan masih sedikit siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan kekurangan pada siklus I, maka rencana perbaikan yang disusun untuk siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan penjelasan kepada siswa mengenai prosedur pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif teknik *Teams Games Tournament* dengan bantuan media *Dart Board*.
- 2) Mengubah cara penyampaian soal kepada siswa pada saat *game tournament*.
- 3) Memberikan motivasi kepada siswa untuk yakin, mantap, dan percaya diri mengutarakan pertanyaan saat kegiatan pembelajaran.

Sebelum memulai tindakan pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board* dilakukan perencanaan pembelajaran dengan langkah-langkah :

- 1) Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP dari silabus yang didapatkan dari guru mata pelajaran sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif teknik *teams games tournament* (TGT) dengan bantuan media *Dart Board*.
- 2) Menyiapkan soal-soal mengenai materi Jurnal Umum.
- 3) Menyiapkan Media *Dart Board*.
- 4) Menyiapkan lembar observasi Keaktifan Belajar Akuntansi dan catatan lapangan sebagai pedoman dalam pelaksanaan tindakan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board*.
- 5) Menyiapkan hadiah atau *reward* bagi tim yang terbaik saat *tournament*.
- 6) Berdiskusi dengan guru mata pelajaran mengenai RPP dan skenario Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board* yang dilaksanakan.

b. Tindakan

Pada tahap tindakan, peneliti berkolaborasi dengan guru melaksanakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games*



*Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board* sesuai rencana berdasarkan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board* dibagi dalam 4 tahap yaitu pengarahan, *games-tournament*, belajar tim, dan penghargaan tim. Pelaksanaan pembelajaran tersebut pada hari Kamis, 30 Maret 2017.

1) Kamis, 30 Maret 2017

a) Kegiatan awal

Guru memberi salam kepada para siswa dan dilanjutkan presensi kehadiran siswa. Sebelum memulai *Teams Games Tournament* guru terlebih dahulu melakukan apersepsi dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta skenario Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board* dari peneliti.

b) Kegiatan inti

(1) Pengarahan

Tindakan pertama dalam pelaksanaan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media *Dart Board* adalah presentasi kelas. Guru terlebih dahulu membagikan handout materi Pertolongan Pertama pada Kecelakaan Kerja kepada siswa dan melakukan pengarahan tentang

games dan materi yang harus dipresentasikan oleh siswa di dalam kelas kurang lebih 15 menit.

(2) *Games-Tournament Media Dart Board*

*Games* yang diberikan yaitu *Dart Board*. Langkah-langkah dalam permainan TGT dengan Media *Dart Board* sebagai berikut :

- a. Dalam kelas dibagi menjadi 5 kelompok
- b. Masing-masing kelompok memiliki satu orang wakil untuk mewakili mengambil urutan dan melempar anak *Dart*.
- c. Masing-masing kelompok melemparkan anak *Dart* bergantian sesuai urutan
- d. Tiap-tiap kelompok wajib membahas materi yang ada pada nomer *Dart* yang terkena sasaran
- e. Kelompok yang wajib membahas bersama-sama menuliskan materi yang didapatkan
- f. Kemudian setelah selesai materi dibagikan kepada tiap-tiap kelompok, seterusnya sampai kelompok terakhir melempar anak *Dart*, membahas dan membagikan materi yang mereka dapatkan.
- g. Setelah proses diatas selesai kemudian tiap-tiap kelompok mempresentasikan hasil dari apa yang

mereka diskusikan dengan materi yang mereka dapatkan.

- h. Kelompok yang lain menanggapi dan mengajukan pertanyaan atas apa yang dipresentasikan oleh kelompok lain.

### (3) Belajar Tim

Sebelum memulai belajar tim siswa dibentuk menjadi tim belajar kecil yang berjumlah 3 siswa setiap tim, sehingga terbentuk 5 tim dalam kelas. Pembagian tim belajar ini dengan memperhatikan heterogenitas siswa berdasarkan keaktifan belajar siswa dari KBM yang telah berlangsung sebelumnya. Guru membacakan pembentukan tim di depan kelas dan siswa langsung mengelompok sesuai instruksi dari guru.

Setelah seluruh siswa berada dalam timnya, guru langsung memberikan latihan soal yang harus dikerjakan oleh masing-masing siswa dengan cara berdiskusi atau bekerjasama dalam timnya dan apabila terdapat materi atau soal yang belum dimengerti bisa bertanya kepada guru atau teman dari timnya, Keaktifan Belajar Akuntansi mulai tampak saat kegiatan belajar tim ini.

Dalam belajar tim, kerjasama antar siswa di dalam tim mulai terlihat. Mereka saling membantu sekiranya ada kawannya yang belum mengerti dan belum paham.

(4) Penghargaan Tim

Penghargaan tim diberikan kepada tim yang memiliki poin paling banyak.

c) Kegiatan akhir

Guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama dengan siswa, kemudian menutup pembelajaran pada hari ini dengan doa dan memberi salam kepada para siswa.

c. Pengamatan

Selama melakukan pengamatan, observer menggunakan lembar observasi, catatan lapangan, serta kamera digital untuk merekam atau pun mencatat kegiatan pembelajaran dan keaktifan belajar akuntansi. Hal-hal yang diamati selama observer melakukan pengamatan adalah melihat keaktifan belajar akuntansi selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *teams games tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Dart Board*..

Hasil pengamatan siklus II dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu :

## 2) Data Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus II

Tabel 4. Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus II

Aspek		Uraian Indikator	Persentase
<b>Keaktifan Visual</b>	<b>1</b>	Siswa memperhatikan penjelasan guru/ teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.,	80,00%
	<b>2</b>	Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.	83,33%
<b>Keaktifan Lisan</b>	<b>3</b>	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.	76,67%
	<b>4</b>	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.	83,33%
	<b>5</b>	Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.	83,33%
<b>Keaktifan Mendengar</b>	<b>6</b>	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat KBM	80,00%
	<b>7</b>	Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.	83,33%
<b>Keaktifan Menulis</b>	<b>8</b>	Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.	83,33%
	<b>9</b>	Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.	86,67%
<b>Persentase Keaktifan Belajar Akuntansi</b>			<b>82,22%</b>

Sumber : Data Primer yang Diolah

\*perhitungan ada pada lampiran halaman 164

Berdasarkan tabel di atas, dari 15 siswa yang mengikuti pembelajaran Akuntansi di kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang diperoleh data keaktifan belajar akuntansi yang meliputi :

- 1) 80,00% siswa memperhatikan penjelasan guru/teman pada saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.
- 2) 83,33% siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru.

- 3) 76,67% siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.
- 4) 83,33% siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman saat kegiatan belajar mengajar.
- 5) 83,33% siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.
- 6) 80,00% siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.
- 7) 83,33% siswa mendengarkan temannya pada saat kegiatan belajar dalam kelompok.
- 8) 83,33% siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.
- 9) 86,67% siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

Hasil penelitian siklus II menunjukkan bahwa Keaktifan Belajar Akuntansi sebesar 82,22%. Hal ini menunjukkan bahwa Keaktifan Belajar Akuntansi telah melebihi indikator pencapaian minimal. Keaktifan Belajar Akuntansi di siklus II mengalami perubahan cukup pesat karena sudah banyak siswa yang merasa nyaman, senang, tertarik dari Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Dart Board* yang telah dilakukan. Pada pembelajaran ini para

siswa merasa lebih bisa belajar akuntansi dengan mudah dan menyenangkan.

d. Refleksi

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Dart Board* pada siklus II secara keseluruhan berjalan dengan baik ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase hasil keaktifan belajar akuntansi yaitu 7,92% dari siklus I sebesar 76,69% menjadi 84,01% pada siklus II.

Pelaksanaan pembelajaran akuntansi dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Dart Board* pada siklus II mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatnya Keaktifan Belajar Akuntansi. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Dart Board* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017 dikatakan berhasil.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh David W Johnson TGT merupakan sebuah kombinasi kerja sama kelompok, kompetisi

antar kelompok dan games instruksional. Pembelajaran dalam tim untuk bekerjasama dalam kelompok dengan menggunakan turnamen akademik dan menggunakan game dan sistem kemajuan individu, dimana para siswa berpartisipasi dalam beberapa game sebagai perwakilan dari tim mereka.

Peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi siswa kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang dengan Model Pembelajaran Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Irfan Dwijayanto (2012) dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media Akuntapoli untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun ajaran 2012/2013”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media Akuntapoli dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi.

Upaya peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Dart Board* meliputi:

1. Pengarahan
2. *Games tournament*
3. Belajar tim
4. Penghargaan tim.

Peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi dilihat dari:



1. Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.
2. Siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru.
3. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat kegiatan belajar mengajar.
4. Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman pada saat kegiatan belajar mengajar.
5. Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.
6. Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan belajar mengajar.
7. Siswa mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok.
8. Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.
9. Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

Pada siklus I, secara keseluruhan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai perencanaan yang telah dibuat dimana guru sebagai pemberi informasi dan fasilitator di dalam kelas untuk mengelola keadaan kelas dapat dijalankan dengan baik. Proses pembelajaran yang diawali dengan pengarahan, *games-tournament*, dan belajar tim pada hari yang sama dapat berjalan dengan baik meskipun terdapat indikator Keaktifan Belajar Akuntansi siswa hanya mendapat persentase di bawah dari keberhasilan indikator yang dibuat (75%). Pengenalan Media *Dart Board* yang merupakan media yang jarang dipakai oleh siswa dalam proses merupakan permasalahan yang

dihadapi pada siklus I, semuanya menjadi bahan refleksi untuk diperbaiki agar siklus II nantinya dapat berjalan dengan baik.

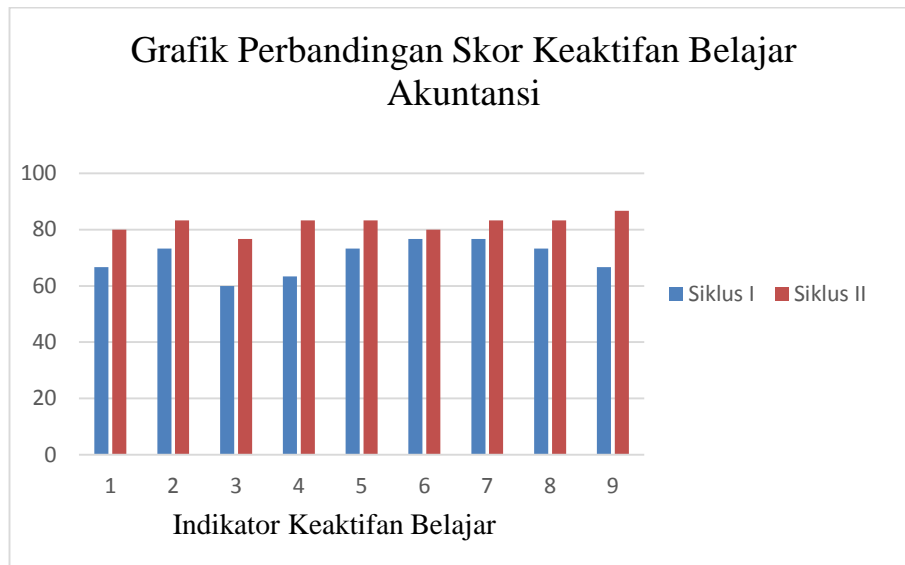
Pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran melihat dari hasil refleksi siklus I dengan maksud untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Pengenalan Media *Dart Board* dan perubahan cara penyampaian soal pada setiap siswa dapat memperbaiki keaktifan belajar siswa. Terlihat keaktifan belajar siswa semakin meningkat saat pembelajaran siklus II setelah kedua bahan refleksi tersebut dilaksanakan.

Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi setelah menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Dart Board*. Peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi terlihat jelas dari mulai siklus I, dan siklus II yang dilihat dengan meningkatnya persentase Keaktifan Belajar Akuntansi.

Tabel 5. Perbandingan Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I dan II

No	Aspek	Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Visual	Siswa memperhatikan penjelasan guru /teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.	77,27%	83,33%	6,06%
2		Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru	75,76%	86,36%	10,60%
3	Lisan	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.	60,61%	75,76%	15,15%
4		Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.	78,79%	80,30%	1,51%
5		Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.	84,85%	86,36%	1,51%
6	Mendengar	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.	74,24%	84,85%	10,61%
7		Siswa mendengarkan temannya saat saat kegiatan belajar dalam kelompok.	75,76%	84,85%	9,09%
8	Menulis	Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.	77,27%	86,36%	9,09%
9		Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam belajar dalam kelompok.	80,30%	87,88%	7,58%
Skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi			76,09%	84,01%	7,92%

Sumber : Data Primer yang Diolah



Gambar 2. Grafik Skor Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I dan II

Keterangan :

1. Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.
2. Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.
3. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.
4. Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.
5. Siswa melakukan diskusi kelompok saat kegiatan belajar dalam kelompok.
6. Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.
7. Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.
8. Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.
9. Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.

Tabel 5 dan gambar 2 memperlihatkan perbandingan skor Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II yang mengalami peningkatan. Peningkatan persentase tertinggi terjadi pada indikator siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar dan pada indikator siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok 20,0 % dan peningkatan persentase

terendah pada indikator siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar yaitu 3,33%. Berikut ini penjelasannya :

1. Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat kegiatan belajar mengajar dan kegiatan belajar dalam kelompok.

Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 13,33%. Hal ini sejalan dengan pendapat Wina Sanjaya (201: 250) salah satu keunggulan dari pembelajaran kooperatif ialah menumbuhkan sikap hormat kepada orang lain dengan menyadari keterbatasan diri sendiri dan bersedia menerima segala perbedaan, sehingga kecerdasan emosional siswa terbangun ditambah dengan dorongan keinginan berprestasi maka siswa pun aktif dalam memperhatikan penjelasan guru atau teman.

2. Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.

Wina Sanjaya (2013: 250) menyatakan bahwa salah satu kompetensi yang dikembangkan dalam pembelajaran kooperatif ialah minat (kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan). Adanya *games-tournament* dalam Model Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi untuk mempelajari materi pelajaran. Keaktifan Belajar Akuntansi dalam membaca buku/materi Akuntansi dari guru mengalami peningkatan sebesar 10,00% dari siklus I sebesar 73,33% menjadi 83,33% pada siklus II.

3. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.

Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar (tahap presentasi) mengalami peningkatan sebesar

16,67% yang diperoleh dari peningkatan siklus I sebesar 60,00% menjadi 76,67% pada siklus II. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Slavin (2010), bahwa *Teams Games Tournament* dapat mengembangkan berbagai kompetensi individu siswa diantaranya aktif dalam mengajukan pertanyaan.

4. Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.

Menurut Wina Sanjaya (2013: 249), salah satu kelebihan dari pembelajaran kooperatif ialah membantu mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain. Setelah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT, Keaktifan Belajar Akuntansi dalam memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar mengalami peningkatan sebesar 20,00% dari siklus I sebesar 63,33% menjadi 83,33% pada siklus II.

5. Siswa melakukan diskusi kelompok saat kegiatan belajar dalam kelompok. Setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik TGT, keaktifan siswa dalam hal melakukan diskusi kelompok mengalami peningkatan sebesar 10% dari siklus I sebesar 73,33% menjadi 83,33% pada siklus II. Hal ini dikarenakan, salah satu tahapan dalam pembelajaran kooperatif teknik TGT ialah belajar tim yang mengharuskan antar siswa dalam tim tersebut saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan dan juga dalam *games-tournament* mereka saling membantu untuk meraih

kemenangan dalam sebuah tim. Hal ini, sesuai dengan pendapat Wina Sanjaya (2013: 247), pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi.

6. Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.

Menumbuhkan sikap hormat dengan orang lain serta kecenderungan untuk meningkatkan prestasi merupakan sebagian kecil dari kelebihan model pembelajaran kooperatif (Wina Sanjaya, 2013: 250). Pendapat tersebut, sejalan dengan hasil penelitian penerapan TGT yang dilakukan mengenai Keaktifan Belajar Akuntansi dalam mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar, terdapat peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi dalam indikator tersebut sebesar 3,33% dari siklus I sebesar 76,67 % menjadi 80,00% pada siklus II.

7. Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.

Keaktifan siswa dalam mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok setelah menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT mengalami peningkatan sebesar 6,67% dari siklus I sebesar 76,67% menjadi sebesar 83,33% pada siklus II. Peningkatan persentase skor indikator tersebut dikuatkan dengan pendapat Slavin (2010), pembelajaran kooperatif teknik *teams games tournament* membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan sosialnya, mendengarkan teman (pendapat/jawaban/pertanyaan) saat kegiatan belajar tim dan games-tournament merupakan implementasi dari itu semua.

8. Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat kegiatan belajar dalam kelompok.

Model pembelajaran kooperatif teknik *teams games tournament* dapat membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar serta mendorong siswa untuk lebih berprestasi (Wina Sanjaya, 2013: 250).

Bentuk tanggung jawab itu adalah mencatat soal pada saat *kegiatan belajar dalam kelompok*. Keaktifan Belajar Akuntansi dalam mencatat soal yang diucapkan teman pada saat *games-tournament* dengan media *Dart Board* setelah menerapkan model pembelajaran tersebut, mengalami peningkatan sebesar 10,00% dari siklus I sebesar 73,33% menjadi 83,33% pada siklus II.

9. Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.

Kemampuan siswa dalam mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok mengalami peningkatan setelah melaksanakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT). Peningkatan Keaktifan Belajar pada indikator tersebut sebesar 20,00% dari siklus I sebesar 66,67% menjadi 86,67% pada siklus II. Hasil penelitian tersebut didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2013: 250), salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif ialah membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar (mengerjakan latihan dari guru).



Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Dart Board* Dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017 dengan Keaktifan Belajar Akuntansi mencapai minimal 75%, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Mulyasa (2009), bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75% siswa terlibat aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran.

Dari pembahasan terhadap kesembilan indikator Keaktifan Belajar Akuntansi, terlihat peningkatan skor pada setiap indikator dari siklus I ke siklus II, sejalan dengan pernyataan Slavin (2010: 142) bahwa pembelajaran kooperatif telah menunjukkan variasi kajian yang sangat luas yang dapat memberi pengaruh positif pada serangkaian variabel nonkognitif yang penting. Pengaruh positif dari pembelajaran kooperatif pada rasa harga diri siswa, dukungan kelompok terhadap pencapaian prestasi, waktu mengerjakan tugas, kekooperatifan, dan variabel lainnya yang positif dan kuat. Hal ini sejalan pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Irfan Dwijayanto (2012) berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013”. Dibuktikan dengan adanya peningkatan di setiap indikator Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I ke

siklus II. Peningkatan skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi sebesar 11,019% berasal dari skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi siklus I 78,891% menjadi 90% (siklus II), dan juga penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Abdul Fatah Latief (2015) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament I* Dengan Bantuan Media *Illustrated Accounting Card* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Materi Pokok Akuntansi Utang dan Akuntansi Piutang Kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Dibuktikan dengan adanya peningkatan di setiap indikator Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi sebesar 12,76% berasal dari skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi siklus I 78,19% menjadi 90,95% (siklus II). Dikuatkan pula dengan penelitian yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012” karya Rani Apriani tahun 2012. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan belajar Akuntansi siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta tahun ajaran 2011/2012 sebesar 13.58% yang berasal dari siklus 1 sebesar 65,28% dan siklus II meningkat menjadi 78,82%.

Penelitian ini menyebutkan bahwa dengan diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media pembelajaran berbentuk permainan atau *game* dapat

meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi. Oleh karena itu, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Dart Board* Dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Dalam melaksanakan penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan dalam implementasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Dart Board* di Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017 antara lain:

1. Data peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dalam penelitian ini hanya dilihat secara klasikal dan indikator, bukan per individu, sehingga belum dapat memperlihatkan data siswa tiap individunya.
2. Dari beberapa Aktivitas dalam pembelajaran, peneliti hanya mengamati empat keaktifan yaitu Keaktifan Visual, Keaktifan Lisan, Keaktifan Mendengar, dan Keaktifan Menulis. Hal ini Karena empat keaktifan tersebut lebih sering digunakan dalam pembelajaran Akuntansi, sedangkan aktivitas lainnya jarang digunakan dan cukup sulit untuk diamati seperti Keaktifan menggambar, metrik, mental dan emosional.
3. Terbatasnya waktu yang diberikan oleh pihak sekolah dan sedikitnya materi yang disampaikan sehingga tidak menutup kemungkinan data yang diambil oleh peneliti belum memadai.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Dart Board* dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017. Keaktifan belajar akuntansi siswa kelas X Akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang Tahun Ajaran 2016/2017 secara umum mengalami peningkatan sebesar 12,22% dari 70,00% pada siklus I menjadi 82,22% pada siklus II.

Indikator siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat kegiatan belajar mengajar dan kegiatan belajar dalam kelompok mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 13,33%. Keaktifan Belajar Akuntansi dalam membaca buku/materi Akuntansi dari guru mengalami peningkatan sebesar 10,00% dari siklus I sebesar 73,33% menjadi 83,33% pada siklus II. Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar (tahap presentasi) mengalami peningkatan sebesar 16,67% yang diperoleh dari peningkatan siklus I sebesar 60,00% menjadi 76,67% pada siklus II. Keaktifan Belajar Akuntansi dalam memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar mengalami peningkatan sebesar 20,00% dari siklus I sebesar 63,33% menjadi 83,33% pada siklus II. Keaktifan siswa dalam hal melakukan diskusi kelompok mengalami peningkatan sebesar 10% dari siklus I sebesar

73,33% menjadi 83,33% pada siklus II. Keaktifan Belajar Akuntansi dalam mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar, meningkat sebesar 3,33% dari siklus I sebesar 76,67 % menjadi 80,00% pada siklus II. Keaktifan siswa dalam mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok mengalami peningkatan sebesar 6,67% dari siklus I sebesar 76,67% menjadi sebesar 83,33% pada siklus II. Keaktifan Belajar Akuntansi dalam mencatat soal yang diucapkan teman mengalami peningkatan sebesar 10,00% dari siklus I sebesar 73,33% menjadi 83,33% pada siklus II. Kemampuan siswa dalam mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok mengalami peningkatan sebesar 20,00% dari siklus I sebesar 66,67% menjadi 86,67% pada siklus II.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut :

### **1. Saran bagi guru**

- a. Guru sebaiknya memberikan model pembelajara yang menarik, pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa agar siswa merasa tertarik dan membuat siswa aktif bertanya dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Guru perlu memberikan penguatan pada siswa. Penguatan diberikan agar siswa memiliki keberanian dalam menyampaikan idea tau gagasannya pada guru dan menyampaikan pertanyaan pada guru.

- c. Guru perlu merancang pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif bertanya pada guru. Guru dapat memberikan pertanyaan dalam bentuk menggali atau membimbing siswa untuk bertanya kembali pada guru.
  - d. Guru sebaiknya memberikan inovasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru sehingga KBM dapat terlaksana dengan lancar.
  - e. Guru dapat menerapkan Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Dart Board* untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi, dikarenakan adanya peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi setelah menerapkan model pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil penelitian.
2. Saran bagi peneliti selanjutnya
- a. Dapat mengembangkan penelitian yang sudah ada, melalui penambahan atau inovasi dalam media *Dart Board*.
  - b. Mencoba melakukan model pembelajaran yang baru, kreatif, dan inovatif agar bermanfaat dalam permasalahan-permasalahan siswa saat KBM berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2011). *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Alam.S. (2007).*Ekonomi (untuk SMA dan MA Kelas XI)*.Jakarta : ESIS
- David W. Johson, dkk. (2010). *Cooperative Learning. Strategi pembelajaran Untuk Sukses Bersama*.Bandung : Nusa Media
- Hamzah B, Uno.(2012). *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Irfan Dwijayanto. (2012). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi*. Yogyakarta: FE UNY.
- Isjoni.(2013). *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Martinis Yamin.(2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gunung Persada Pers.
- Miftahul Huda. (2011). *Cooperative Learning (Metode, Teknik, Struktur, & Metode Penerapan)*.Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Moh. Uzer Usman. (2009). *Menjadi Guru Profesional*.Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Muh. Abdul Fatah. (2014). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Media *Illustrated Accounting Card* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa pada Materi Pokok Akuntansi Utang dan Piutang Kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*. Yogyakarta: FE UNY.
- Muhibbin Syah. (2010). *Psikologi Pendidikan (Dengan Pendekatan Baru)*.Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2009). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*.Bandung. Remaja Rodakarya.
- Mulyasa.(2011). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas (Menciptakan Perbaikan Berkesinambungan)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nana sudjana. (2005). *Pembinaan dan Pengembangan Kurikulum di Sekolah*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Sudjana. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Syaodih Sukamdinata. (2006). *Landasan Psikologis Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Rani Apriani. (2012). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi*. Yogyakarta: FE UNY.
- Rochiati Wiriadmadja. (2011). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung :Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalitas Guru* .Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sardiman A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slavin E. Robert. (2010). *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Sugihartono, dkk.(2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :Bumi Aksara.
- Sumadi Suryabrata. (2011). *Psikologi Pendidikan* .Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Suwardjono. (2006). *Teori Akuntansi Perekayasaan Pelaporan Keuangan*. Yogyakarta: BPFE Yogya.
- WinaSanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.



## **LAMPIRAN SIKLUS 1**

- 1. Silabus**
- 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**
- 3. Handout Materi**
- 4. Daftar Nama Tim**
- 5. Soal Diskusi (Belajar Tim)**
- 6. Lembar Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi**
- 7. Data Hasil Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi**
- 8. Catatan Lapangan**
- 9. Dokumentasi**

## SILABUS

Nama Sekolah : SMK BHAKTI KARYA I MAGELANG  
 Kompetensi Keahlian : Akuntansi  
 Mata Pelajaran : DKK AKUNTASI  
 Kelas/Semester : X/1-2  
 Standar Kompetensi : Menerapkan Prinsip Praktik Profesional Dalam Bekerja  
 Kompetensi Dasar : 1. Menerapkan Prinsip Praktik Profesional Dalam Bekerja  
 2. Menerapkan Praktik-Praktik Kesehatan Dan Keselamatan Di Tempat Kerja  
 Kode Kompetensi : DKK-AK-01.1  
 Durasi Pembelajaran : 106JP @ 45 Menit

Indikator	Materi Pembelajaran	Nilai Yang Dikembangkan	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/ Alat/Bahan
					TM	PS	PI	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Aspek-aspek eksternal yang mempengaruhi profesi teknisi akuntansi diidentifikasi dan dipertimbangkan dalam menjalankan pekerjaan</li> <li>Peran dan tanggung jawab berbagai pihak yang terlibat dalam profesi teknisi akuntansi diidentifikasi dan dipertimbangkan dalam menjalankan pekerjaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian SKKNI akuntansi dalam dunia profesi</li> <li>Pengertian KKNi dalam dunia akuntansi</li> <li>Profesi teknisi akuntansi junior</li> <li>Peran pihak eksternal terhadap pengembangan profesi teknisi akuntansi</li> <li>Perkembangan peran profesi teknisi akuntansi dewasa ini terhadap kemajuan praktik akuntansi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Disiplin</li> <li>Kerja keras</li> <li>Kreatif</li> <li>Rasa ingin tahu</li> <li>Cinta Tanah air</li> <li>Menghargai prestasi</li> <li>Bersahabat</li> <li>Cinta damai</li> <li>Gemar membaca</li> <li>Tanggung jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan secara luas dan benar pengertian SKKNI dalam dunia akuntansi</li> <li>Menjelaskan secara luas pengertian KKNi dalam dunia akuntansi</li> <li>Menggambarkan dengan tepat peran pihak eksternal dalam pengembangan profesi teknisi akuntansi</li> <li>Menjelaskan perkembangan peran profesi teknisi akuntansi terhadap kemajuan praktik akuntansi</li> </ul>	Tes tertulis	36	25 (50)		<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Sumber belajar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sohidin, 2012. Modul menerapkan prinsip praktik profesional dalam bekerja. LPA mitrabijak Surakarta</li> <li>Buku sumber lain yang relevan</li> <li>Internet</li> </ul> </li> <li><b>Alat Belajar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>OHP</li> <li>Papan Tulis</li> </ul> </li> <li><b>Bahan Belajar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Modul</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Informasi yang berhubungan dengan hukum, peraturan dan kode etik dikumpulkan dan dianalisa.</li> <li>Informasi yang berhubungan dengan hukum, peraturan dan kode etik dalam kaitannya dengan pihak yang bersangkutan di tempat kerja ditentukan</li> <li>Ketentuan tentang praktik kerja yang relevan dipergunakan sebagai dasar untuk menjalankan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aturan profesional dan Kode etik profesi dalam dunia akuntansi</li> <li>Prinsip etika dalam dunia kerja akuntansi</li> <li>Integritas profesi dalam dunia kerja akuntansi</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian kode etik dan aturan profesional dalam dunia akuntansi</li> <li>Memberikan pemahaman secara luas mengenai prinsip etika dalam dunia kerja akuntansi</li> <li>Menjelaskan secara luas pentingnya integritas profesi dalam dunia kerja akuntansi</li> </ul>					

Indikator	Materi Pembelajaran	Nilai Yang Dikembangkan	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/ Alat/Bahan
					TM	PS	PI	
pekerjaan dan pengambilan keputusan secara beretika								▪ Bahan Diskusi
<ul style="list-style-type: none"> <li>Dokumen dan laporan yang relevan dibaca, dipahami dan apabila terdapat pengaruhnya didiskusikan dengan pihak – pihak terkait</li> <li>Dokumen, laporan, data dan kalkulasi-kalkulasi dianalisa, diperiksa ulang, dievaluasi dan diorganisir untuk dapat memenuhi kebutuhan konsumen dan/atau organisasi</li> <li>Informasi disajikan dalam format yang sesuai dengan kebutuhan pengguna informasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengelompokkan data dan informasi untuk kepentingan profesionalisme kerja oleh teknisi akuntansi</li> <li>Dokumentasi dan pengorganisasian data dan laporan untuk kepentingan internal dan eksternal oleh teknisi akuntansi</li> <li>Penyajian informasi sesuai format kebutuhan untuk kepentingan para pemakai informasi</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan dengan benar tugas pengelompokkan data dan informasi yang harus dilakukan teknisi akuntansi</li> <li>Mempraktikan dengan benar teknik dokumentasi, analisis dan pengorganisasian data dan laporan untuk pemenuhan kebutuhan internal dan eksternal</li> <li>Menyajikan informasi secara cermat, tepat dan akurat untuk kepentingan para pemakai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tertulis tentang pengelolaan informasi</li> <li>Studi Kasus mempraktikkan pendokumentasian, dan pengorganisasian data dan laporan untuk kebutuhan berbagai pihak</li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>Tugas yang harus diselesaikan dan kondisi yang relevan ditentukan</li> <li>Pekerjaan direncanakan secara mandiri maupun secara tim</li> <li>Pekerjaan direncanakan untuk periode tertentu dengan mempertimbangkan sumber daya, waktu dan skala prioritas</li> <li>Perubahan teknologi dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemberian tugas kerja (<i>job description</i>) sesuai dengan kompetensinya</li> <li>Pembagian tugas kerja individu dan kelompok sesuai dengan kompetensinya</li> <li>Perencanaan kerja teknisi akuntansi berdasarkan skala prioritas</li> <li>Penyesuaian teknologi dalam</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan secara luas pengertian <i>job description</i> secara umum dan <i>jobdes</i> dalam akuntansi</li> <li>Menjelaskan secara luas pembagian tugas dan pekerjaan secara individual dan kelompok untuk penyelesaian suatu pekerjaan</li> <li>Menggambarkan dengan benar perencanaan kerja menurut skala prioritas</li> </ul>					

Indikator	Materi Pembelajaran	Nilai Yang Dikembangkan	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/ Alat/Bahan
					TM	PS	PI	
organisaasi kerja dapat diadaptasi	pelaksanaan tugas kerja organisasi perlu dilakukan oleh para teknisi akuntansi		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mempraktikan pemanfaatan IT secara tepat dan benar untuk menunjang penyajian informasi keuangan</li> </ul>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Kebutuhan pengembangan profesional dan sasaran profesional diidentifikasi dan dikaji ulang secara periodik</li> <li>Kebutuhan kompetensi, otorisasi dan lisensi diidentifikasi</li> <li>Kesempatan pengembangan profesional yang menggambarkan kebutuhan dan sasaran diselesaikan dalam jangka waktu tertentu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengembangan profesionalisme kerja teknisi akuntansi</li> <li>Kebutuhan kompetensi dan lisensi untuk industri bagi teknisi akuntansi</li> <li>Alokasi waktu pengembangan profesi bagi para teknisi akuntansi</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Penjelasan secara luas pengembangan profesionalisme kerja secara umum dan teknisi akuntansi</li> <li>Menjelaskan secara benar dan luas pentingnya kompetensi personal dan lisensi kompetensi untuk pengakuan industry</li> <li>Menggambarkan secara tepat pentingnya alokasi waktu untuk pengembangan profesionalisme</li> </ul>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Bahaya di tempat kerja dikenali dan dilaporkan kepada yang berwenang sesuai dengan prosedur tempat kerja</li> <li>Prosedur tempat kerja dan instruksi kerja untuk mengendalikan resiko diikuti secara akurat.</li> <li>Prosedur tempat kerja yang berkaitan dengan kecelakaan, api, dan darurat diikuti dimana diperlukan dalam lingkup penyebab dan kompetensi.</li> <li>Seluruh area kerja dijaga tetap bersih dan bebas dari gangguan.</li> <li>Seluruh pintu darurat dikenali dan bebas setiap waktu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifikasi bahaya dan risiko di tempat kerja</li> <li>Prosedur kerja dan instruksi kerja untuk pengendalian risiko.</li> <li>Langkah mengikuti prosedur kerja secara tepat dan benar</li> <li>Menjaga kebersihan dan kenyamanan tempat kerja</li> <li>Mengidentifikasi pintu darurat/emergency untuk penanggulangan bahaya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Disiplin</li> <li>Kerja keras</li> <li>Kreatif</li> <li>Rasa ingin tahu</li> <li>Cinta Tanah air</li> <li>Menghargai prestasi</li> <li>Bersahabat</li> <li>Cinta damai</li> <li>Gemar membaca</li> <li>Tanggung jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan secara luas pengertian dan pentingnya prosedur kerja untuk pengendalian risiko kerja</li> <li>Menggambarkan secara detail penerapan prosedur kerja untuk pengendalian bahaya dan risiko kerja</li> <li>Menjelaskan dengan benar langkah-langkah mengikuti prosedur kerja</li> <li>Menjelaskan dengan benar pentingnya menjaga kebersihan dan kenyamanan di tempat kerja.</li> <li>Menggambarkan dengan jelas pemanfaatan pintu darurat dalam suatu ruang/gedung untuk kepentingan emergency</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes tertulis</li> <li>Studi Kasus tentang keselamatan kerja</li> </ul>	25	20 (40)		<ul style="list-style-type: none"> <li>Sohidin. 2012. Modul Menerapkan Praktik-praktik Kesehatan dan keselamatan di Tempat Kerja. LPA mitrabijak Surakarta</li> <li>Buku sumber lain yang relevan</li> <li>Internet</li> </ul>

Indikator	Materi Pembelajaran	Nilai Yang Dikembangkan	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/ Alat/Bahan
					TM	PS	PI	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Isu-isu kesehatan dan keselamatan kerja dimunculkan kepada aparat yang berwenang sesuai dengan prosedur tempat kerja yang relevan.</li> <li>Kontribusi kepada manajemen kesehatan dan keselamatan kerja di tempat kerja dibuat sesuai dengan kebijakan dan prosedur organisasi dan dalam lingkup tanggung jawab dan kompetensi karyawan.</li> <li>Dokumen kesehatan dan keselamatan kerja yang relevan diidentifikasi, secara periodik diperiksa, dan rekomendasinya ditindaklanjuti.</li> <li>Klarifikasi kewajiban, prosedur dan praktik-praktik keselamatan kerja ditinjau kembali bila diperlukan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penerapan prosedur keselamatan kerja di bagian kerja</li> <li>Pemasangan Tanda-tanda peringatan bahaya di tempat kerja</li> <li>Teknik-teknik penanganan keselamatan kerja</li> <li>Prosedur pertolongan pada kecelakaan kerja</li> <li>Identifikasi kegagalan dalam mengatasi kecelakaan kerja</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggambarkan secara rinci penerapan prosedur keselamatan kerja</li> <li>Mempraktikan dengan teliti dan benar pemasangan tanda-tanda peringatan bahaya di tempat kerja</li> <li>Menggambarkan dengan rinci teknik-teknik penanganan keselamatan kerja</li> <li>Menjelaskan secara luas prosedur pertolongan pertama pada kecelakaan kerja</li> <li>Menjelaskan dan menggambarkan secara luas beberapa jenis kegagalan dalam mengatasi kecelakaan kerja</li> </ul>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Prosedur kesehatan dan keselamatan kerja diterapkan setiap waktu dalam pekerjaan sehari-hari.</li> <li>Peringatan bahaya dan tanda-tanda keselamatan dikenali dan diobservasi.</li> <li>Teknik-teknik penanganan keselamatan secara manual dan teknik keselamatan peralatan ditetapkan setiap waktu.</li> <li>Prosedur pertolongan pertama secara darurat diikuti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lingkungan hidup dan lingkungan kerja dalam bidang akuntansi</li> <li>Jenis-jenis kewajiban untuk melestarikan lingkungan hidup dan lingkungan kerja dalam akuntansi</li> <li>Langkah praktis dalam bidang akuntansi untuk ikut melestarikan lingkungan hidup dan menjaga lingkungan kerja</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan secara luas pengertian lingkungan hidup dan lingkungan kerja dalam akuntansi</li> <li>Menggambarkan dengan tepat dan benar jenis-jenis kewajiban untuk melestarikan lingkungan hidup dan lingkungan kerja dalam akuntansi</li> <li>Mempraktikan dengan benar langkah-langkah sederhana untuk melestarikan lingkungan hidup dan lingkungan kerja dalam bidang akuntansi</li> </ul>	Tes simulasi melestarikan lingkungan hidup dan lingkungan kerja dalam praktik akuntansi				

Indikator	Materi Pembelajaran	Nilai Yang Dikembangkan	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/ Alat/Bahan
					TM	PS	PI	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Situasi yang secara potensial berbahaya diidentifikasi, meliputi kegagalan dan peralatan berbahaya, secara langsung dilaporkan.</li> </ul>								

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran	: Produktif Akuntansi
Satuan Pendidikan	: SMK Bhakti Karya 1 Magelang
Kelas / Semester	: X / 2
Pertemuan ke	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x @45 menit

### **A. Standar Kompetensi**

Menerapkan Prinsip Praktik Profesional Dalam Bekerja

### **B. Kompetensi Dasar**

Menerapkan Praktik-Praktik Kesehatan Dan Keselamatan Di Tempat Kerja

### **C. Indikator**

1. Prosedur kesehatan dan keselamatan kerja diterapkan setiap waktu dalam pekerjaan sehari-hari
2. Peringatan bahaya dan tanda-tanda keselamatan dikenali dan diobservasi.
3. Teknik-teknik penanganan keselamatan secara manual dan teknik keselamatan peralatan ditetapkan setiap waktu.
4. Prosedur pertolongan pertama secara darurat diikuti.
5. Situasi yang secara potensial berbahaya diidentifikasi, meliputi kegagalan dan peralatan berbahaya, secara langsung dilaporkan

### **D. Tujuan Pembelajaran**

Setelah kegiatan Pembelajaran siswa diharapkan :

1. Mampu mengetahui prosedur kesehatan dan keselamatan kerja diterapkan setiap waktu dalam pekerjaan sehari-hari
2. Mengetahui informasi peringatan bahaya dan tanda-tanda keselamatan dikenali dan diobservasi.
3. Mengetahui informasi teknik-teknik penanganan keselamatan secara manual dan teknik keselamatan peralatan ditetapkan setiap waktu

4. Mampu mengambil keputusan prosedur pertolongan pertama secara darurat diikuti.
5. Mengetahui informasi Situasi yang secara potensial berbahaya diidentifikasi, meliputi kegagalan dan peralatan berbahaya, secara langsung dilaporkan

#### E. Materi Ajar

1. Lingkungan hidup dan lingkungan kerja dalam bidang akuntansi
2. Jenis-jenis kewajiban untuk melestarikan lingkungan hidup dan lingkungan kerja dalam akuntansi
3. Langkah praktis dalam bidang akuntansi untuk ikut melestarikan lingkungan hidup dan menjaga lingkungan kerja

#### F. Metode Pembelajaran

1. Student Centre Learning (Group) berbantuan *Dart Board*
2. Diskusi
3. Ceramah

#### B. Kegiatan Pembelajaran

##### Pertemuan Ke 1

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU	KARAKTER	PENDIDIKAN <i>Lifeskill/ KWU</i>
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru memberikan salam</li> <li>➤ Guru mempersilahkan siswa untuk memimpin doa</li> <li>➤ Guru mengecek kehadiran siswa</li> <li>➤ Guru memberikan apersepsi mengenai materi sebelumnya</li> <li>➤ Guru menginformasikan kompetensi dasar yang</li> </ul>	20 menit	Disiplin, Teliti & Tekun  Disiplin  Rasa Ingin Tahu Gemar Membaca	Religius/Taqwa  Beretika  Kedisiplinan  Berwawasan Luas



	harus dicapai oleh peserta didik			
<b>Inti</b>	<p><b>EKSPLORASI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru menjelaskan langkah-langkah permainan dart board</li> <li>➤ Guru membagi kelas menjadi 5 kelompok</li> <li>➤ Satu orang siswa perwakilan kelompok melemparkan anak dart bergantian sesuai urutan</li> <li>➤ Siswa membahas materi yang ada pada nomor dart board secara kelompok</li> </ul> <p><b>ELABORASI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil tugas yang telah didiskusikan bersama kelompok.</li> </ul> <p><b>KONFIRMASI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru memberikan feedback atas paparan peserta didik</li> <li>➤ Guru memberikan penghargaan bagi siswa yang telah menyelesaikan pekerjaannya.</li> <li>➤ Guru memberikan motivasi kepada peserta</li> </ul>	50 menit	<p>Rasa Ingin Tahu Bersahabat</p> <p>Tanggung Jawab</p> <p>Tanggung Jawab</p> <p>Rasa Ingin Tahu Kreatif</p> <p>Teliti &amp; Tekun</p> <p>Benar</p>	<p>Berwawasan Luas Kerjasama</p> <p>Berwawasan Luas</p> <p>Kerjasama Kreatif dan inovatif</p> <p>Berwawasan Luas Kreatif dan inovatif</p> <p>Gemar membaca</p> <p>Berwawasan Luas</p>

	<p>didik yang belum berpartisipasi</p> <p>➤ Guru sebagai narasumber memberikan informasi yang benar apabila peserta didik mengalami kesulitan tentang materi yang sedang dibahas</p>			Berwawasan Luas
<b>Penutup</b>	<p>➤ Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan</p> <p>➤ Guru memberitahukan pertemuan selanjutnya akan ganti materi baru</p> <p>➤ Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama dan mengucapkan salam</p>	20 menit	<p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Cinta Damai</p>	<p>Kerjasama</p> <p>Evaluatif</p> <p>Gemar membaca</p> <p>Religius</p>

### C. Alat, Media, dan Sumber Belajar

- 1 Media dan Alat : Laptop, Papan Tulis, Modul, *Dart Board*
- 2 Sumber : Noviana Lilies W. 2015. Modul *Dasar Kompetensi Keahlian*. Magelang : SMK Bhakti Karya 1 Magelang.
- 3 Bahan : Lembar Kerja Siswa, Modul

#### D. Penilaian Hasil Belajar

##### 1. Penilaian proses

No	Nama Siswa	Proses Kerja Individu			
		1	2	3	Skor sikap Maks 15
		5	5	5	15
1					
2					
3					
4					
5					

Keterangan:

1. Kemandirian dalam memahami materi baru.
2. Kemampuan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.
3. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar (bertanya, menjawab, menyanggah, dan menyampaikan argument dalam pelajaran).

#### E. Instrumen Penilaian Hasil Belajar

##### 1. Penilaian Ranah Afektif

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai					Jumlah	Nilai
		Religious	Disiplin	Peduli Lingkungan	Rasa Ingin Tahu	Kerjasama		

Keterangan :

- 1 = Sangat Baik
- 2 = Baik
- 3 = Cukup

4 = Kurang Baik

Nilai Maksimal =  $4 \times 5 = 20$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{nilai maksimal}} \times 6$$

## 2. Penilaian Ranah Kognitif

**Bentuk Soal : Essay**

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai			Jumlah	Nilai
		Jumlah Jawaban Tepat	Jumlah Jawaban Kurang Tepat	Jumlah Jawaban Tidak Tepat		

**Keterangan :**

**Skor maksimal = 12**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{nilai maksimal}} \times 4$$

## 3. Penilaian Ranah Psikomotorik

NO	NAMA PESERTA DIDIK	KETRAMPILAN		
		Menerapkan Konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah		
		KT	T	ST
1.				
2				

- KT : Kurang terampil jika sama sekali tidak dapat menerapkan konsep/prinsip strategi pemecahan masalah yang relevan dengan materi.

- T : Terampil jika menunjukkan sudah ada usaha untuk menerapkan konsep/prinsip strategi pemecahan masalah yang relevan dengan materi namun belum maksimal.
- ST : Sangat terampil jika menunjukkan adanya usaha untuk menerapkan konsep/prinsip strategi pemecahan masalah yang relevan dengan materi secara maksimal.

## **F. Lampiran**

### **1. Penjabaran Materi**

#### **Penerapan Konsep Lingkungan Hidup**

Kemajuan zaman dan perkembangan teknologi dan industry saat ini sangat memengaruhi segala aspek kehidupan manusia, baik dari segi social, budaya, dan lingkungan hidup. Hal ini membawa dampak, baik positif dan negatif bagi kehidupan manusia. Dampak positif dapat menaikkan kesejahteraan manusia, sedangkan dampak negative dapat menurunkan kualitas hidup manusia dan menyebabkan ketidakserasian dan ketidak seimbangan lingkungan. Perkembangan teknologi dan industri telah memberikan peran yang berarti bagi pelaksanaan pembangunan. Peningkatan populasi dalam banyak hal juga mendorong dilakukannya industrialisasi.

- **Lingkungan hidup**

Kehidupan manusia tidak bias dipisahkan dari lingkungannya, baik itu lingkungan alam maupun lingkungan social. Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada disekitar manusia yang memengaruhi perkembangan kehidupan manusia secara langsung maupun tidak langsung. Lingkungan yang terdiri dari sesama manusia disebut juga dengan lingkungan sosial.

Ada beberapa batasan mengenai lingkungan hidup sebagai berikut.

1. Lingkungan hidup dapat didefinisikan sebagai:
  - a) Daerah tempat suatu makhluk hidup berada.
  - b) Keadaan/kondisi yang melingkupi makhluk hidup.
  - c) Keseluruhan keadaan yang meliputi makhluk hidup atau sekumpulan makhluk hidup.
2. Lingkungan hidup adalah kesatuan dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup, termasuk didalamnya manusia dan perilakunya yang melangsungkan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya. Oleh sebab itu, lingkungan hidup makhluk hidup tersusun dalam tiga unsur, yaitu:

- a) Unsur-unsur biotik, yaitu unsur yang terdapat dalam lingkungan hidup untuk media saling berhubungan, seperti manusia, hewan, dan tumbuhan.
  - b) Unsur-unsur abiotik, yaitu unsur yang terdapat dalam lingkungan hidup untuk media berlangsungnya kehidupan seperti tanah, air, udara, dan sinar matahari.
  - c) Unsur-unsur budaya, yaitu sistem nilai, gagasan, dan keyakinan yang dimiliki manusia dalam menentukan perilakunya sebagai makhluk sosial, seperti bangunan, mobil, dan pakaian.
3. Definisi lingkungan hidup menurut Undang-Undang Nomor 23 Tahun 1997 (I), adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup termasuk manusia dan perilakunya, yang memengaruhi perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lain.
- **Lingkungan Hidup dan manusia**  
 Sebagai salah satu unsur biotik dalam lingkungan hidup, manusia mempunyai kebutuhannya sendiri. Kebutuhan manusia dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

- 1. Kebutuhan fisik, misalnya pangan, air bersih, udara, dan perumahan.
- 2. Kebutuhan sosial, misalnya pendidikan, pekerjaan, dan masyarakat.

Untuk memenuhi semua kebutuhan manusia yang semakin lama semakin bertambah, dilakukan beberapa usaha sebagai berikut.

### 1. Urbanisasi

Urbanisasi yaitu proses perpindahan penduduk dari desa ke kota, atau dari kota kecil ke kota besar. Proses urbanisasi terjadi secara naluriah, karena manusia selalu ingin meningkatkan kualitas hidupnya.

- a. Faktor pendorong urbanisasi
  - 1) Tanah desa semakin sempit.
  - 2) Lapangan kerja terbatas.
  - 3) Fasilitas-fasilitas kurang.
  - 4) Upah rendah.
- b. Dampak urbanisasi
  - 1) Bagi desa yang ditinggalkan
    - a) Tenaga muda dan terpelajar berkurang.
    - b) Pembangunan desa terhambat.
    - c) Produksi pertanian menurun.
  - 2) Dampak bagi kota yang dituju
    - a) Meningkatnya pengangguran.
    - b) Munculnya permukiman kumuh.
    - c) Sering terjadi kemacetan dan kecelakaan.
    - d) Meningkatnya kejahatan.

e) Pencemaran lingkungan hidup meningkat.

Untuk mengurangi urbanisasi, salah satu langkah yang ditempuh ialah mengadakan modernisasi dan membangun fasilitas-fasilitas penunjang lain serta pemerataan lapangan pekerjaan.

## **2. Pembangunan fasilitas-fasilitas**

### **a. Industri**

Untuk memperkuat perekonomian dan memenuhi kebutuhan masyarakat yang meningkat pemerintah membangun industri. Di kota-kota besar sering kita jumpai kawasan-kawasan industri yang dibangun secara terpadu. Berbagai industri berada dalam satu daerah dengan menggunakan fasilitas-fasilitas penunjang secara terintegrasi pula, seperti air dan listrik, pengolahan air limbah, dan lain-lain.

Banyak industri dibangun di kota-kota besar karena alasan berikut.

- 1) Tenaga kerja/tenaga ahli yang banyak tersedia.
- 2) Modal usaha yang lebih mudah didapatkan.
- 3) Sarana transportasi yang memadai.
- 4) Daerah pemasaran yang luas.

### **b. Lalu lintas kendaraan bermotor**

Tujuannya untuk menunjang mobilitas masyarakat dan distribusi kebutuhan-kebutuhan ke setiap daerah.

### **c. Lalu lintas udara**

Tujuannya untuk menunjang mobilitas masyarakat yang lebih efisien/cepat, karena biasanya digunakan untuk tujuan ke daerah yang letaknya jauh, misal ke luar negeri.

## **3. Energi**

Energi adalah segala sesuatu yang bisa menghasilkan kekuatan. Ruang lingkup energi, antara lain:

### **a) Kebutuhan dasar manusia**

- 1) Energi berupa makanan, contoh nasi, sayur, buah, dan daging.
- 2) Energi berupa sinar matahari.
- 3) Energi berupa panas, contoh suhu bumi dan energi listrik.

### **b) Bentuk-bentuk energi**

Bentuk energi bermacam-macam, antara lain energi cahaya, energi listrik, energi kimia, dan energi gerak.

### **c) Dampak pemakaian energi terhadap lingkungan**

- 1) Dampak terhadap udara dan iklim
- 2) Dampak bagi perairan
- 3) Dampak pertambangan batu bara

### **d) Pengguna energi**

Ada empat kelompok pengguna energi, antara lain transportasi, industri, rumah tangga, dan pertanian.

e) Konservasi dan penghemat energi

Ada beberapa langkah yang perlu kita lakukan bersama untuk penghemat energi, antara lain

1) Masyarakat

- a) Matikan lampu apabila tidak digunakan.
- b) Gunakan alat yang sudah menggunakan energi yang sudah diperbarui
- c) Pakailah sepeda atau jalan kaki ketika hendak bepergian ke suatu tempat yang dekat.
- d) Rencanakanlah beberapa aktivitas dalam sekali jalan.

2) Industri:

- a) Gunakanlah mesin seoptimal mungkin pada kegiatan produksi.
- b) Manfaatkanlah sisa energi (panas) untuk keperluan lain.
- c) Utamakan pemanfaatan energi dari sumber energi terbaru.

- **Sampah**

Untuk memenuhi semua kebutuhannya, manusia memerlukan sumber daya alam. Dengan meningkatnya kebutuhan, manusia harus mengambil dan menggunakan sesuatu dari lingkungan sekitarnya kemudian membuang sisa-sisa (limbah) ke lingkungannya kembali. Dengan semakin bertambahnya populasi manusia, semakin banyak pula sumber daya alam yang diambil dan demikian pula dengan limbah-limbah yang dihasilkan. Berdasarkan jenisnya sampah padat dapat digolongkan sebagai berikut.

1. Sampah organik

Sampah organik merupakan sampah-sampah yang berasal dari makhluk hidup atau bahan-bahan penyusunnya seperti tumbuhan dan hewan. Misal sampah sayuran, kulit buah, dan lain-lain.

2. Sampah anorganik

Sampah anorganik merupakan sampah-sampah yang berasal dari sumber daya alam tidak terbaru, seperti mineral dan minyak bumi, atau dari proses industri. Misalnya plastik, aluminium, styrofoam, dan lain-lain.

Untuk mengatasi terjadinya gangguan-gangguan yang dihasilkan dari banyaknya sampah, sampah harus dikelola dengan baik, secara perorangan maupun bersama-sama.

1. Sampah organik



- a) Digunakan sebagai bahan makanan ternak.
- b) Digunakan sebagai bahan komposit.
- c) Digunakan sebagai bahan biogas.

## 2. Sampah anorganik

- a) Dijual ke pasar loak untuk bahan baku.
- b) Daur ulang untuk beberapa jenis sampah, misalnya sampah plastik, sampah logam, sampah kaca.

Dampak sampah secara umum terhadap beberapa aspek kehidupan.

### 1. Dampak terhadap kesehatan

Lokasi dan pengelolaan sampah yang kurang memadai dapat menyebabkan penyakit. Penyakit yang disebabkan oleh sampah antara lain diare, kolera, dan tifus.

### 2. Dampak terhadap lingkungan

Dapat menyebabkan bau disekitar tempat sampah.

### 3. Dampak terhadap keadaan sosial ekonomi

Memberikan dampak negatif bagi kepariwisataan dan rendahnya tingkat kesehatan masyarakat.

## • Pemecahan Masalah Lingkungan Hidup

Krisis lingkungan hidup yang semakin meluas di Indonesia dewasa ini, antara lain disebabkan karena perencanaan pembangunan yang kurang tertatapan pertumbuhan ekonomi yang kurang memerhatikan ekologi. Banjir, longsor, kekeringan, kebakaran hutan dan lahan, degradasi hutan dan keanekaragaman hayati, serta pencemaran sungai, laut, dan darat, dating silih berganti.

Program-program yang dimaksud, yaitu:

- 1. Program perlindungan dan konservasi sumber daya alam
- 2. Program rehabilitasi dan pemulihan cadangan sumber daya alam.
- 3. Program pengembangan kapasitas pengelolaan sumber daya alam dan lingkungan hidup.
- 4. Program peningkatan kualitas dan akses informasi sumber daya alam dan lingkungan hidup
- 5. Program pengendalian pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup

## • Lingkungan Pribadi dan Tempat Kerja

### 1. Lingkungan pribadi

Setiap manusia pasti memiliki sifat dan kepribadian masing-masing. Pribadi seseorang dapat terbentuk atau dipengaruhi oleh berbagai aspek.

- a) Aspek sosial, yaitu pengaruh yang berasal dari lingkungan sosial sekitar seseorang (keluarga, sahabat, dan masyarakat sekitarnya).
- b) Aspek budaya, yaitu pengaruh yang berasal dari budaya atau kebiasaan orang/pribadi tersebut dilahirkan atau hidup/tempat tinggal seseorang.
- c) Aspek psikologis, yaitu pengaruh yang berasal dari kepandaian seseorang, dapat dilihat dari cara pandang, cara berpikir dan pemecatan setiap masalah yang dihadapi seseorang.

## **2. Lingkungan tempat kerja**

### **a. Ruangan kerja**

Daerah kerja adalah area atau ruangan kantor tempat pegawai atau karyawan kantor melakukan aktivitas pekerjaan.

### **b. Pergaulan dilingkungan kerja**

Kantor adalah salah satu tempat dimana semua pegawai atau karyawan dengan segala jenjang jabatan bertemu, bergaul, dan melaksanakan pekerjaan sesuai dengan tugas dan wewenangnya..

Magelang, Maret 2017

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Lilies Noviana W., S.Pd

Satyo Prakoso

IRN. 19771115 20030713 039

NIM : 12803244058

## **Penerapan Konsep Lingkungan Hidup**

Kemajuan zaman dan perkembangan teknologi dan industri saat ini sangat memengaruhi segala aspek kehidupan manusia, baik dari segi social, budaya, dan lingkungan hidup. Hal ini membawa dampak, baik positif dan negatif bagi kehidupan manusia. Dampak positif dapat menaikkan kesejahteraan manusia, sedangkan dampak negative dapat menurunkan kualitas hidup manusia dan menyebabkan ketidakserasian dan ketidak seimbangan lingkungan. Perkembangan teknologi dan industri telah memberikan peran yang berarti bagi pelaksanaan pembangunan. Peningkatan populasi dalam banyak hal juga mendorong dilakukannya industrialisasi.

- **Lingkungan hidup**

Kehidupan manusia tidak bias dipisahkan dari lingkungannya, baik itu lingkungan alam maupun lingkungan social. Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada disekitar manusia yang memengaruhi perkembangan kehidupan manusia secara langsung maupun tidak langsung. Lingkungan yang terdiri dari sesama manusia disebut juga dengan lingkungan sosial.

Ada beberapa batasan mengenai lingkungan hidup sebagai berikut.

1. Lingkungan hidup dapat didefinisikan sebagai:
  - a) Daerah tempat suatu makhluk hidup berada.
  - b) Keadaan/kondisi yang melingkupi makhluk hidup.
  - c) Keseluruhan keadaan yang meliputi makhluk hidup atau sekumpulan makhluk hidup.
2. Lingkungan hidup adalah kesatuan dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup, termasuk didalamnya manusia dan perilakunya yang melangsungkan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya. Oleh sebab itu, lingkungan hidup makhluk hidup tersusun dalam tiga unsur, yaitu:
  - a) Unsur-unsur biotic, yaitu unsure yang terdapat dalam lingkungan hidup untuk media saling berhubungan, seperti manusia, hewan, dan tumbuhan.
  - b) Unsur-unsur abiotik, yaitu unsur yang terdapat dalam lingkungan hidup untuk media berlangsungnya kehidupan seperti tanah, air, udara, dan sinar matahari.
  - c) Unsur-unsur budaya, yaitu sistem nilai, gagasan, dan keyakinan yang dimiliki manusia dalam menentukan perilakunya sebagai makhluk sosial, seperti bangunan, mobil, dan pakaian.

3. Definisi lingkungan hidup menurut Undang-Undang Nomor 23 Tahun 1997 (I), adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup termasuk manusia dan perilakunya, yang memengaruhi perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lain.

- **Lingkungan Hidup dan manusia**

Sebagai salah satu unsur biotic dalam lingkungan hidup, manusia mempunyai kebutuhannya sendiri. Kebutuhan manusia dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

1. Kebutuhan fisik, misalnya pangan, air bersih, udara, dan perumahan.
2. Kebutuhan sosial, misalnya pendidikan, pekerjaan, dan masyarakat.

Untuk memenuhi semua kebutuhan manusia yang semakin lama semakin bertambah, dilakukan beberapa usaha sebagai berikut.

1. **Urbanisasi**

Urbanisasi yaitu proses perpindahan penduduk dari desa ke kota, atau dari kota kecil ke kota besar. Proses urbanisasi terjadi secara naluriah, karena manusia selalu ingin meningkatkan kualitas hidupnya.

- a. Faktor pendorong urbanisasi

- a) Tanah desa semakin sempit.
- b) Lapangan kerja terbatas.
- c) Fasilitas-fasilitas kurang.
- d) Upah rendah.

- b. Dampak urbanisasi

- 1) Bagi desa yang ditinggalkan

- a) Tenaga muda dan terpelajar berkurang.
- b) Pembangunan desa terhambat.
- c) Produksi pertanian menurun.

- 2) Dampak bagi kota yang dituju

- a) Meningkatnya pengangguran.
- b) Munculnya permukiman kumuh.
- c) Sering terjadi kemacetan dan kecelakaan.
- d) Meningkatnya kejahatan.
- e) Pencemaran lingkungan hidup meningkat.

Untuk mengurangi urbanisasi, salah satu langkah yang ditempuh ialah mengadakan modernisasi dan membangun fasilitas-fasilitas penunjang lain serta pemerataan lapangan pekerjaan.

## **2. Pembangunan fasilitas-fasilitas**

### **a. Industri**

Untuk memperkuat perekonomian dan memenuhi kebutuhan masyarakat yang meningkat pemerintah membangun industri. Di kota-kota besar sering kita jumpai kawasan-kawasan industri yang dibangun secara terpadu. Berbagai industri berada dalam satu daerah dengan menggunakan fasilitas-fasilitas penunjang secara terintegrasi pula, seperti air dan listrik, pengolahan air limbah, dan lain-lain.

Banyak industri dibangun di kota-kota besar karena alasan berikut.

- 1) Tenaga kerja/tenaga ahli yang banyak tersedia.
- 2) Modal usaha yang lebih mudah didapatkan.
- 3) Sarana transportasi yang memadai.
- 4) Daerah pemasaran yang luas.

### **b. Lalu lintas kendaraan bermotor**

Tujuannya untuk menunjang mobilitas masyarakat dan distribusi kebutuhan-kebutuhan ke setiap daerah.

### **c. Lalu lintas udara**

Tujuannya untuk menunjang mobilitas masyarakat yang lebih efisien/cepat, karena biasanya digunakan untuk tujuan ke daerah yang letaknya jauh, misal ke luar negeri.

## **3. Energi**

Energi adalah segala sesuatu yang bisa menghasilkan kekuatan. Ruang lingkup energi, antara lain:

### **a) Kebutuhan dasar manusia**

1. Energi berupa makanan, contoh nasi, sayur, buah, dan daging.
2. Energi berupa sinar matahari.
3. Energi berupa panas, contoh suhu bumi dan energi listrik.

### **b) Bentuk-bentuk energi**

Bentuk energi bermacam-macam, antara lain energi cahaya, energi listrik, energi kimia, dan energi gerak.

- c) Dampak pemakaian energi terhadap lingkungan
  - 1. Dampak terhadap udara dan iklim
  - 2. Dampak bagi perairan
  - 3. Dampak pertambangan batu bara
- d) Pengguna energi

Ada empat kelompok pengguna energi, antara lain transportasi, industri, rumah tangga, dan pertanian.

- e) Konservasi dan penghemat energi

Ada beberapa langkah yang perlu kita lakukan bersama untuk penghemat energi, antara lain

- 1) Masyarakat
  - a) Matikan lampu apabila tidak digunakan.
  - b) Gunakan alat yang sudah menggunakan energi yang sudah diperbarui
  - c) Pakailah sepeda atau jalan kaki ketika hendak bepergian ke suatu tempat yang dekat.
  - d) Rencanakanlah beberapa aktivitas dalam sekali jalan.
- 2) Industri:
  - a) Gunakanlah mesin seoptimal mungkin pada kegiatan produksi.
  - b) Manfaatkanlah sisa energi (panas) untuk keperluan lain.
  - c) Utamakan pemanfaatan energi dari sumber energi terbaru.

- **Sampah**

Untuk memenuhi semua kebutuhannya, manusia memerlukan sumber daya alam. Dengan meningkatnya kebutuhan, manusia harus mengambil dan menggunakan sesuatu dari lingkungan sekitarnya kemudian membuang sisa-sisa (limbah) ke lingkungannya kembali. Dengan semakin bertambahnya populasi manusia, semakin banyak pula sumber daya alam yang diambil dan demikian pula dengan limbah-limbah yang dihasilkan. Berdasarkan jenisnya sampah padat dapat digolongkan sebagai berikut.

- 1. Sampah organik

Sampah organik merupakan sampah-sampah yang berasal dari makhluk hidup atau bahan-bahan penyusunnya seperti tumbuhan dan hewan. Misal sampah sayuran, kulit buah, dan lain-lain.

## 2. Sampah anorganik

Sampah anorganik merupakan sampah-sampah yang berasal dari sumber daya alam tidak terbarui, seperti mineral dan minyak bumi, atau dari proses industri. Misalnya plastik, aluminium, stereofom, dan lain-lain.

Untuk mengatasi terjadinya gangguan-gangguan yang dihasilkan dari banyaknya sampah, sampah harus dikelola dengan baik, secara perorangan maupun bersama-sama.

### 1. Sampah organik

- a) Digunakan sebagai bahan makanan ternak.
- b) Digunakan sebagai bahan komposit.
- c) Digunakan sebagai bahan biogas.

### 2. Sampah anorganik

- a) Dijual ke pasar loak untuk bahan baku.
- b) Daur ulang untuk beberapa jenis sampah, misalnya sampah plastik, sampah logam, sampah kaca.

Dampak sampah secara umum terhadap beberapa aspek kehidupan.

#### 1. Dampak terhadap kesehatan

Lokasi dan pengelolaan sampah yang kurang memadai dapat menyebabkan penyakit. Penyakit yang disebabkan oleh sampah antara lain diare, kolera, dan tifus

#### 2. Dampak terhadap lingkungan

Dapat menyebabkan bau disekitar tempat sampah.

#### 3. Dampak terhadap keadaan sosial ekonomi

Memberikan dampak negatif bagi kepariwisataan dan rendahnya tingkat kesehatan masyarakat.

- **Pemecahan Masalah Lingkungan Hidup**

Krisis lingkungan hidup yang semakin meluas di Indonesia dewasa ini, antara lain disebabkan karena perencanaan pembangunan yang kurang tertatapan pertumbuhan ekonomi yang kurang memerhatikan

ekologi. Banjir, longsor, kekeringan, kebakaran hutan dan lahan, degradasi hutan dan keanekaragaman hayati, serta pencemaran sungai, laut, dan darat, dating silih berganti.

Program-program yang dimaksud, yaitu:

1. Program perlindungan dan konservasi sumber daya alam
2. Program rehabilitasi dan pemulihan cadangan sumber daya alam.
3. Program pengembangan kapasitas pengelolaan sumber daya alam dan lingkungan hidup.
4. Program peningkatan kualitas dan akses informasi sumber daya alam dan lingkungan hidup
5. Program pengendalian pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup

- **Lingkungan Pribadi dan Tempat Kerja**

1. **Lingkungan pribadi**

Setiap manusia pasti memiliki sifat dan kepribadian masing-masing. Pribadi seseorang dapat terbentuk atau dipengaruhi oleh berbagai aspek.

- a) Aspek sosial, yaitu pengaruh yang berasal dari lingkungan sosial sekitar seseorang (keluarga, sahabat, dan masyarakat sekitarnya).
- b) Aspek budaya, yaitu pengaruh yang berasal dari budaya atau kebiasaan orang/pribadi tersebut dilahirkan atau hidup/tempat tinggal seseorang.
- c) Aspek psikologis, yaitu pengaruh yang berasal dari kepandaian seseorang, dapat dilihat dari cara pandang, cara berpikir dan pemecatan setiap masalah yang dihadapi seseorang.

2. **Lingkungan tempat kerja**

- a. **Ruangan kerja**

Daerah kerja adalah area atau ruangan kantor tempat pegawai atau karyawan kantor melakukan aktivitas pekerjaan.

- b. **Pergaulan dilingkungan kerja**

Kantor adalah salah satu tempat dimana semua pegawai atau karyawan dengan segala jenjang jabatan bertemu, bergaul,



dan melaksanakan pekerjaan sesuai dengan tugas dan wewenangnya.

### Daftar Nama Tim TGT

Daftar Nama Tim TGT	
<b>TIM 1</b>  1. Dian Safitri  2. Dina wahyu  3. Aulia Wulandari  <b>Tim 3</b>  1. Dwi Ghina H  2. Kartini Ning Tia G  3. Risma Febriyanti R  <b>Tim 5</b>  1. Bima Sukron  2. Ryan Tri W  3. Lia Alvionita	<b>TIM 2</b>  1. Bae Rokhanah  2. Silviya Yunita  3. Tutik Lina Wati  <b>Tim 4</b>  1. Dhita Shintya  2. Ilham Restu A  3. Risma Yulianti

## **SOAL**

1. Sebut dan jelaskan unsur-unsur lingkungan hidup!
2. Sebut dan jelaskan pengelolaan permasalahan lingkungan hidup!
3. Sebutkan dampak sampah terhadap keadaan sosial ekonomi!
4. Sebutkan kriteria-kriteria ISO 14000!
5. Sebutkan masalah yang timbul berkaitan dengan tempat kerja!
6. Sebutkan dampak urbanisasi bagi desa yang ditinggalkan dan kota yang dituju!
7. Sebut dan jelaskan macam kesehatan jasmani ditinjau dari ilmu faal!
8. Sebutkan syarat-syarat makanan yang sehat!
9. Sebut dan jelaskan jenis-jenis sampah!
10. Sebutkan hal-hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan alat-alat kerja!

## **Jawaban Siklus 1**

1. Sebutkan masalah yang timbul berkaitan dengan tempat kerja:

- a. Rasio ruangan dan jumlah pegawai yang tidak proporsional
- b. Penggunaan mesin
- c. Banyaknya tumpukan kertas dan karpet
- d. Merokok dan parfum
- e. Kegaduhan diruangan
- f. Partner/ teman-teman kerja

2. Sebut dan jelaskan unsur2 lingkungan hidup

- a. Unsur bioik : unsur yang terdapat dalam lingkungan hidup utk media saling berhubungan seperti manusia, hewan, dan tumbuhan.
- b. Unsur abiotic : unsur yang terdapat dalam lingkungan hidup untuk media berlangsungnya kehidupan. Seperti tanah, air, udara, dan sinar matahari.
- c. Unsur budaya : system nilai, gagasan, dan keyakinan yang dimiliki manusia dalam menentukan perilakunya sebagai makhluk social, seperti bangunan, mobil, dan pakaian.

3. Sebut dan jelaskan macam kesehatan jasmani ditinjau dari ilmu faal:

Ada 2 pengertian yang pertama sehat statis, yaitu fungsi alat tubuh normal pada waktu istirahat dan yang ke dua sehat dinamis yaitu, fungsi alat tubuh normal dalam keadaan gerak.

4. Sebutkan dan jelaskan dampak sampah terdapat keadaan social ekonomi

- a. Pengelolaan sampah yang kurang baik akan membentuk lingkungan yang kurang menyenangkan bagi masyarakat, seperti bau tidak sedap.
- b. Memberikan dampak negatif bagi kepariwisataan
- c. Menyebabkan rendahnya tingkat kesehatan masyarakat.
- d. Pembuangan sampah ke sungai/ aliran air dapat menyebabkan banjir pada waktu musim penghujan.

4. Sebutkan dampak urbanisasi bagi desa yang ditinggalkan dan kota yang dituju:

Bagi desa yang ditinggalkan:

- 1. Tenaga muda da terpelajar berkurang.
- 2. Pembangunan desa terhambat
- 3. Produksi pertanian menurun

Bagi kota yang dituju:

1. Meningkatnya pengangguran
2. Munculnya pemukiman kumuh
3. Sering terjadi kemacetan dan kecelakaan.
4. Meningkatnya kejahatan
5. Pencemaran lingkungan hidup meningkat

### Lembar Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi

Petunjuk Pengisian :

1. Pahami setiap aspek yang diamati
2. Berikan skor pada setiap aspek untuk masing-masing siswa sesuai kriteria yang telah ditentukan
3. Berikut ini adalah aspek-aspek yang akan diamati :

No. Butir	Uraian Indikator	Indikator
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat kegiatan belajar dalam kelompok	<b>Keaktifan Visual</b>
2	Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru	
3	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar.	<b>Keaktifan Lisan</b>
4	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.	
5	Siswa melakukan diskusi kelompok saat kegiatan belajar dalam kelompok	
6	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.	<b>Keaktifan Mendengar</b>
7	Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.	
8	Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat kegiatan belajar dalam kelompok.	<b>Keaktifan Menulis</b>
9	Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.	

1. Siswa memperhatikan penjelasan guru/ teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa selalu memperhatikan penjelasan guru/ teman.

Skor 1 : Siswa kadang-kadang memperhatikan penjelasan guru  
atau teman.

Skor 0: siswa tidak memperhatikan penjelasan guru atau teman.

2. Siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru.

Skor 2 : Siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru dengan dengan  
serius/ tenang.

Skor 1 : Siswa kurang serius dalam membaca buku/materi akuntansi dari guru.

Skor 0: Siswa tidak membaca buku/materi akuntansi dari guru.

3. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat kegiatan belajar. Skor 2  
: Siswa mengajukan pertanyaan lebih dari sekali.

Skor 1 : siswa mengajukan pertanyaan hanya sekali. Skor 0 :  
Siswa tidak mengajukan pertanyaan.

4. Siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada  
guru/teman pada saat belajar mengajar.

Skor 2 : siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada  
guru/teman lebih dari sekali.

Skor 1 : siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada  
guru/teman hanya sekali

Skor 0 : Siswa tidak memberikan jawaban, saran, pendapat, atau  
komentar kepada guru/teman.

5. Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan topic pembelajaran yang diberikan selama lebih dari setengah jalannya kegiatan pembelajaran dalam kelompok.

Skor 1 : Siswa melakukan diskusi kelompok tetapi tidak sesuai dengan topic pembelajaran yang diberikan atau hanya setengah jalannya kegiatan pembelajaran dalam kelompok.

Skor 0: Siswa tidak melakukan diskusi dalam kelompok.

6. Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan belajar mengajar.

Skor 2: Siswa selalu mendengarkan penjelasan dari guru.

Skor 1 : Siswa kadang-kadang mendengarkan penjelasan dari guru.

Skor 0: Siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru.

7. Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok selama lebih dari setengah jalannya kegiatan dengan serius

Skor 1 : Siswa mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok selama kurang dari setengah jalannya kegiatan dan sering bercanda.

Skor 0 : siswa tidak mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok.

8. Siswa mencatat soal yang disampaikan pada saat belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa mencatat soal yang disampaikan tanpa disuruh oleh guru.

Skor 1 : Siswa mencatat soal yang disampaikan dengan disuruh oleh guru.

Skor 0: Siswa tidak mencatat soal yang disampaikan.



9. Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa mengerjakan soal yang diberikan dengan lengkap dan tepat waktu.

Skor 1 : Siswa mengerjakan soal yang diberikan dengan kurang lengkap dan kurang tepat waktu.

Skor 0: Siswa tidak mengerjakan soal yang diberikan

### Data Hasil Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I

No	Nama	Visual		Lisan			Mendengar		Menulis		Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Aulia Wulandari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
2	Bae Rochanah	2	2	1	2	2	1	2	1	1	14
3	Bima Sukron	1	1	1	1	2	2	1	2	2	13
4	Dian Safutri	2	2	2	1	1	2	2	1	1	14
5	Dina Wahyu	1	1	1	1	2	1	2	1	2	12
6	Dita Sintya	1	1	1	1	1	2	2	1	2	12
7	Dwi Ghina	1	2	1	1	1	2	2	2	1	13
8	Ilham Restu	0	1	1	1	2	1	1	1	1	9
9	Kartiningtia . G	2	2	1	2	2	2	2	2	1	16
10	Lia Alvionita . S	2	1	1	2	1	2	2	2	2	15
11	Risma Yulianti	2	2	1	1	2	2	2	2	1	15
12	Risna Febrianti	1	2	2	2	1	1	1	2	2	14
13	Ryan Tri Wardana	1	1	1	1	1	2	1	1	1	10
14	Silvia Yunitasari	2	2	1	1	1	1	1	1	1	11
15	Tuti Hartuti	1	1	2	1	2	1	1	2	1	12
	Jumlah	20	22	18	19	22	23	23	22	20	189
	%Keaktifan Tiap Aspek	66,6667	73,3333	60	63,3333	73,3333	76,6667	76,6667	73,3333	66,6667	70
	%Keaktifan Indikator	70		65,55555556			76,66666667		70		

## CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

Hari/Tanggal : Senin, 27 Maret 2017

Pertemuan ke : 1

Jam ke : 5-6

Materi Pokok : Penerapan Konsep Lingkungan Hidup

Jumlah siswa : 15 siswa

Catatan :

Pembelajaran dimulai pada pukul 10.15 setelah jam istirahat pertama. 15 menit sebelum bel masuk kelas, peneliti menjemput Ibu Lilies Noviana selaku guru mata pelajaran akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang di ruang guru untuk mengingatkan dan menyiapkan segala sesuatunya dan menyerahkan media *Dart Board* kepada guru untuk menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Dart Board* dari peneliti. Guru (ibu Lilies) mengawali pembelajaran dengan salam, kemudian melakukan presensi siswa. Guru melakukan apersepsi mengenai materi yang akan diajarkan serta menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Dart Board*, yang intinya pembelajaran nantinya akan berlangsung dengan menyenangkan.

Awal kegiatan inti yaitu tahap pengarahan, setelah 15 menit berjalan yaitu siswa dibentuk menjadi tim belajar kecil yang berjumlah 3 siswa setiap tim berdasarkan keaktifan belajar mereka pada waktu observasi awal, sehingga terbentuk 5 tim dalam kelas. Kegiatan dilanjutkan dengan permainan *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *dart board* . Dalam tahap ini siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru saat menjelaskan tata cara permainan *dart board*, siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari temannya saat guru membacakan soal, siswa memberikan jawaban saat soal selesai di baca, siswa melakukan diskusi kelompok pada saat mengerjakan soal, siswa mencatat soal yang disampaikan. Dalam tahap ini siswa melakukan diskusi kelompok dengan siswa saling memperhatikan pendapat dari temannya, siswa memberikan pendapat atau komentar kepada temannya, siswa bertanya kepada temannya, siswa mendengarkan temannya, siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan guru.

Setelah permainan selesai observer melakukan kegiatan penilaian terhadap keaktifan siswa.guru terlebih dahulu melakukan presentasi materi di dalam kelas kurang lebih 15 menit. Dalam tahap ini siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru, membaca materi yang diberikan guru, serta bertanya kepada guru apabila menemui kesulitan.

Selanjutnya, guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama dengan siswa, kemudian memberikan informasi untuk mempelajari materi p3k yang akan digunakan untuk *games-tournament* siklus II. Guru menutup dengan doa dan

memberi salam kepada para siswa. Pembelajaran siklus I diakhiri pada pukul 11.45.

Dari pelaksanaan tindakan pada siklus I masih ditemukan beberapa kendala dalam proses KBM. Kendala tersebut diantaranya para siswa masih bingung dan belum tertarik dalam mengikuti Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *dart board* yang tergolong jarang digunakan oleh siswa sehingga berdampak pada beberapa indikator keaktifan belajar akuntansi yang mendapat persentase kurang dari persentase skor keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 75%.

## Dokumentasi



Gambar 1. Guru memberi pengarahan



Gambar 2. Siswa bermain games tournament dengan *dart board*



Gambar 3. Diskusi tim



Gambar 4. Presentasi



## **LAMPIRAN SIKLUS II**

- 1. Silabus**
- 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**
- 3. Handout Materi**
- 4. Daftar Nama Tim**
- 5. Soal Diskusi (Belajar Tim)**
- 6. Jawaban**
- 7. Lembar Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi**
- 8. Data Hasil Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi**
- 9. Catatan Lapangan**
- 10. Dokumentasi**
- 11. Surat setelah penelitian**



## SILABUS

Nama Sekolah : SMK BHAKTI KARYA I MAGELANG  
 Kompetensi Keahlian : Akuntansi  
 Mata Pelajaran : DKK AKUNTASI  
 Kelas/Semester : X/1-2  
 Standar Kompetensi : Menerapkan Prinsip Praktik Profesional Dalam Bekerja  
 Kompetensi Dasar : 1. Menerapkan Prinsip Praktik Profesional Dalam Bekerja  
 2. Menerapkan Praktik-Praktik Kesehatan Dan Keselamatan Di Tempat Kerja  
 Kode Kompetensi : DKK-AK-01.1  
 Durasi Pembelajaran : 106JP @ 45 Menit

Indikator	Materi Pembelajaran	Nilai Yang Dikembangkan	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/ Alat/Bahan
					TM	PS	PI	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Aspek-aspek eksternal yang mempengaruhi profesi teknisi akuntansi diidentifikasi dan dipertimbangkan dalam menjalankan pekerjaan</li> <li>Peran dan tanggung jawab berbagai pihak yang terlibat dalam profesi teknisi akuntansi diidentifikasi dan dipertimbangkan dalam menjalankan pekerjaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian SKKNI akuntansi dalam dunia profesi</li> <li>Pengertian KKKNI dalam dunia akuntansi</li> <li>Profesi teknisi akuntansi junior</li> <li>Peran pihak eksternal terhadap pengembangan profesi teknisi akuntansi</li> <li>Perkembangan peran profesi teknisi akuntansi dewasa ini terhadap kemajuan praktik akuntansi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Disiplin</li> <li>Kerja keras</li> <li>Kreatif</li> <li>Rasa ingin tahu</li> <li>Cinta Tanah air</li> <li>Menghargai prestasi</li> <li>Bersahabat</li> <li>Cinta damai</li> <li>Gemar membaca</li> <li>Tanggung jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan secara luas dan benar pengertian SKKNI dalam dunia akuntansi</li> <li>Menjelaskan secara luas pengertian KKKNI dalam dunia akuntansi</li> <li>Menggambarkan dengan tepat peran pihak eksternal dalam pengembangan profesi teknisi akuntansi</li> <li>Menjelaskan perkembangan peran profesi teknisi akuntansi terhadap kemajuan praktik akuntansi</li> </ul>	Tes tertulis	36	25 (50)		<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Sumber belajar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sohidin, 2012. Modul menerapkan prinsip praktik profesional dalam bekerja. LPA mitrabijak Surakarta</li> </ul> </li> </ul>

Indikator	Materi Pembelajaran	Nilai Yang Dikembangkan	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/ Alat/Bahan
					TM	PS	PI	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Informasi yang berhubungan dengan hukum, peraturan dan kode etik dikumpulkan dan dianalisa.</li> <li>Informasi yang berhubungan dengan hukum, peraturan dan kode etik dalam kaitannya dengan pihak yang bersangkutan di tempat kerja ditentukan</li> <li>Ketentuan tentang praktik kerja yang relevan dipergunakan sebagai dasar untuk menjalankan pekerjaan dan pengambilan keputusan secara beretika</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aturan profesional dan Kode etik profesi dalam dunia akuntansi</li> <li>Prinsip etika dalam dunia kerja akuntansi</li> <li>Integritas profesi dalam dunia kerja akuntansi</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan pengertian kode etik dan aturan profesional dalam dunia akuntansi</li> <li>Memberikan pemahaman secara luas mengenai prinsip etika dalam dunia kerja akuntansi</li> <li>Menjelaskan secara luas pentingnya integritas profesi dalam dunia kerja akuntansi</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>Buku sumber lain yang relevan</li> <li>Internet</li> <li><b>Alat Belajar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>OHP</li> <li>Papan Tulis</li> </ul> </li> <li><b>Bahan Belajar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Modul</li> <li>Bahan Diskusi</li> </ul> </li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Dokumen dan laporan yang relevan dibaca, dipahami dan apabila terdapat pengaruhnya didiskusikan dengan pihak – pihak terkait</li> <li>Dokumen, laporan, data dan kalkulasi-kalkulasi dianalisa, diperiksa ulang, dievaluasi dan diorganisir untuk dapat memenuhi kebutuhan konsumen dan/atau organisasi</li> <li>Informasi disajikan dalam form yang sesuai dengan kebutuhan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengelompokkan data dan informasi untuk kepentingan profesionalisme kerja oleh teknisi akuntansi</li> <li>Dokumentasi dan pengorganisasian data dan laporan untuk kepentingan internal dan eksternal oleh teknisi akuntansi</li> <li>Penyajian informasi sesuai format kebutuhan untuk kepentingan para pemakai informasi</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan dengan benar tugas pengelompokkan data dan informasi yang harus dilakukan teknisi akuntansi</li> <li>Mempraktikan dengan benar teknik dokumentasi, analisis dan pengorganisasian data dan laporan untuk pemenuhan kebutuhan internal dan eksternal</li> <li>Menyajikan informasi secara cermat, tepat dan akurat untuk kepentingan para pemakai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes Tertulis tentang pengelolaan informasi</li> <li>Studi Kasus mempraktikkan pendokumentasian, dan pengorganisasian</li> </ul>				

Indikator	Materi Pembelajaran	Nilai Yang Dikembangkan	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/ Alat/Bahan
					TM	PS	PI	
pengguna informasi				data dan laporan untuk kebutuhan berbagai pihak				
<ul style="list-style-type: none"><li>• Tugas yang harus diselesaikan dan kondisi yang relevan ditentukan</li><li>• Pekerjaan direncanakan secara mandiri maupun secara tim</li><li>• Pekerjaan direncanakan untuk periode tertentu dengan mempertimbangkan sumber daya, waktu dan skala prioritas</li><li>• Perubahan teknologi dan organisaasi kerja dapat diadaptasi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pemberian tugas kerja (<i>job description</i>) sesuai dengan kompetensinya</li><li>• Pembagian tugas kerja individu dan kelompok sesuai dengan kompetensinya</li><li>• Perencanaan kerja teknisi akuntansi berdasarkan skala prioritas</li><li>• Penyesuaian teknologi dalam pelaksanaan tugas kerja organisasi perlu dilakukan oleh para teknisi akuntansi</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>• Menjelaskan secara luas pengertian job description secara umum dan jobdes dalam akuntansi</li><li>• Menjelaskan secara luas pembagian tugas dan pekerjaan secara individual dan kelompok untuk penyelesaian suatu pekerjaan</li><li>• Menggambarkan dengan benar perencanaan kerja menurut skala prioritas</li><li>• Mempraktikan pemanfaatan IT secara tepat dan benar untuk menunjang penyajian informasi keuangan</li></ul>					

Indikator	Materi Pembelajaran	Nilai Yang Dikembangkan	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/ Alat/Bahan
					TM	PS	PI	
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Kebutuhan pengembangan profesional dan sasaran profesional diidentifikasi dan dikaji ulang secara periodik</li> <li>•Kebutuhan kompetensi,otorisasi dan lisensi diidentifikasi</li> <li>•Kesempatan pengembangan profesional yang menggambarkan kebutuhan dan sasaran diselesaikan dalam jangka waktu tertentu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Pengembangan profesionalisme kerja teknisi akuntansi</li> <li>•Kebutuhan kompetensi dan lisensi untuk industri bagi teknisi akuntansi</li> <li>•Alokasi waktu pengembangan profesi bagi para teknisi akuntansi</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjelasan secara luas pengembangan profesionalisme kerja secara umum dan teknisi akuntansi</li> <li>• Menjelaskan secara benar dan luas pentingnya kompetensi personal dan lisensi kompetensi untuk pengakuan industry</li> <li>• Menggambarkan secara tepat pentingnya alokasi waktu untuk pengembangan profesionalisme</li> </ul>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bahaya di tempat kerja dikenali dan dilaporkan kepada yang berwenang sesuai dengan prosedur tempat kerja</li> <li>▪ Prosedur tempat kerja dan instruksi kerja untuk mengendalikan resiko diikuti secara akurat.</li> <li>▪ Prosedur tempat kerja yang berkaitan dengan kecelakaan, api, dan darurat diikuti dimana diperlukan dalam lingkup penyebab dan kompetensi.</li> <li>▪ Seluruh area kerja dijaga tetap bersih dan bebas dari gangguan.</li> <li>▪ Seluruh pintu darurat dikenali dan bebas setiap waktu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifikasi bahaya dan risiko di tempat kerja</li> <li>• Prosedur kerja dan instruksi kerja untuk pengendalian risiko.</li> <li>• Langkah mengikuti prosedur kerja secara tepat dan benar</li> <li>• Menjaga kebersihan dan kenyamanan tempat kerja</li> <li>• Mengidentifikasi pintu darurat/emergency untuk penanggulangan bahaya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disiplin</li> <li>• Kerja keras</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Rasa ingin tahu</li> <li>• Cinta Tanah air</li> <li>• Menghargai prestasi</li> <li>• Bersahabat</li> <li>• Cinta damai</li> <li>• Gemar membaca</li> <li>• Tanggung jawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menjelaskan secara luas pengertian dan pentingnya prosedur kerja untuk pengendalian risiko kerja</li> <li>▪ Menggambarkan secara detil penerapan prosedur kerja untuk pengendalian bahaya dan risiko kerja</li> <li>▪ Menjelaskan dengan benar langkah-langkah mengikuti prosedur kerja</li> <li>▪ Menjelaskan dengan benar pentingnya menjaga kebersihan dan kenyamanan di tempat kerja.</li> <li>▪ Menggambarkan dengan jelas pemanfaatan pintu darurat dalam suatu ruang/gedung untuk kepentingan emergency</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tes tertulis</li> <li>▪ Studi Kasus tentang keselamatan kerja</li> </ul>	25	20 (40)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sohidin. 2012. Modul Menerapkan Praktik-praktik Kesehatan dan keselamatan di Tempat Kerja. LPA mitrabijak Surakarta</li> <li>• Buku sumber lain yang relevan</li> <li>• Internet</li> </ul>

Indikator	Materi Pembelajaran	Nilai Yang Dikembangkan	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/ Alat/Bahan
					TM	PS	PI	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Isu-isu kesehatan dan keselamatan kerja dimunculkan kepada aparat yang berwenang sesuai dengan prosedur tempat kerja yang relevan.</li> <li>Kontribusi kepada manajemen kesehatan dan keselamatan kerja di tempat kerja dibuat sesuai dengan kebijakan dan prosedur organisasi dan dalam lingkup tanggung jawab dan kompetensi karyawan.</li> <li>Dokumen kesehatan dan keselamatan kerja yang relevan diidentifikasi, secara periodik diperiksa, dan rekomendasinya ditindaklanjuti.</li> <li>Klarifikasi kewajiban, prosedur dan praktik-praktik keselamatan kerja ditinjau kembali bila diperlukan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penerapan prosedur keselamatan kerja di bagian kerja</li> <li>Pemasangan Tanda-tanda peringatan bahaya di tempat kerja</li> <li>Teknik-teknik penanganan keselamatan kerja</li> <li>Prosedur pertolongan pada kecelakaan kerja</li> <li>Identifikasi kegagalan dalam mengatasi kecelakaan kerja</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggambarkan secara rinci penerapan prosedur keselamatan kerja</li> <li>Mempraktikan dengan teliti dan benar pemasangan tanda-tanda peringatan bahaya di tempat kerja</li> <li>Menggambarkan dengan rinci teknik-teknik penanganan keselamatan kerja</li> <li>Menjelaskan secara luas prosedur pertolongan pertama pada kecelakaan kerja</li> <li>Menjelaskan dan menggambarkan secara luas beberapa jenis kegagalan dalam mengatasi kecelakaan kerja</li> </ul>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>Prosedur kesehatan dan keselamatan kerja diterapkan setiap waktu dalam pekerjaan sehari-hari.</li> <li>Peringatan bahaya dan tanda-tanda keselamatan dikenali dan diobservasi.</li> <li>Teknik-teknik penanganan keselamatan secara manual dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lingkungan hidup dan lingkungan kerja dalam bidang akuntansi</li> <li>Jenis-jenis kewajiban untuk melestarikan lingkungan hidup dan lingkungan kerja dalam akuntansi</li> <li>Langkah praktis dalam bidang akuntansi untuk ikut</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan secara luas pengertian lingkungan hidup dan lingkungan kerja dalam akuntansi</li> <li>Menggambarkan dengan tepat dan benar jenis-jenis kewajiban untuk melestarikan lingkungan hidup dan lingkungan kerja dalam akuntansi</li> <li>Mempraktikan dengan benar langkah-langkah sederhana untuk</li> </ul>	Tes simulasi melestarikan lingkungan hidup dan lingkungan kerja dalam praktik akuntansi				

Indikator	Materi Pembelajaran	Nilai Yang Dikembangkan	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu			Sumber belajar/ Alat/Bahan
					TM	PS	PI	
teknik keselamatan peralatan ditetapkan setiap waktu. <ul style="list-style-type: none"> <li>Prosedur pertolongan pertama secara darurat diikuti.</li> <li>Situasi yang secara potensial berbahaya diidentifikasi, meliputi kegagalan dan peralatan berbahaya, secara langsung dilaporkan.</li> </ul>	melestarikan lingkungan hidup dan menjaga lingkungan kerja		melestarikan lingkungan hidup dan lingkungan kerja dalam bidang akuntansi					

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran	: Produktif Akuntansi
Satuan Pendidikan	: SMK Bhakti Karya 1 Magelang
Kelas / Semester	: X / 2
Pertemuan ke	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x @45 menit

### **A. Standar Kompetensi**

Menerapkan Prinsip Praktik Profesional Dalam Bekerja

### **B. Kompetensi Dasar**

Menerapkan Praktik-Praktik Kesehatan Dan Keselamatan Di Tempat Kerja

### **C. Indikator**

1. Isu-isu kesehatan dan keselamatan kerja dimunculkan kepada aparat yang berwenang sesuai dengan prosedur tempat kerja yang relevan
2. Kontribusi kepada manajemen kesehatan dan keselamatan kerja di tempat kerja dibuat sesuai dengan kebijakan dan prosedur organisasi dan dalam lingkup tanggung jawab dan kompetensi karyawan.
3. Dokumen kesehatan dan keselamatan kerja yang relevan diidentifikasi, secara periodik diperiksa, dan rekomendasinya ditindaklanjuti.
4. Klarifikasi kewajiban, prosedur dan praktik-praktik keselamatan kerja ditinjau kembali bila diperlukan.

### **D. Tujuan Pembelajaran**

Setelah kegiatan Pembelajaran siswa diharapkan :

1. Mampu mengetahui Isu-isu kesehatan dan keselamatan kerja dimunculkan kepada aparat yang berwenang sesuai dengan prosedur tempat kerja yang relevan
2. Mampu mengetahui Kontribusi kepada manajemen kesehatan dan keselamatan kerja di tempat kerja dibuat sesuai dengan

kebijakan dan prosedur organisasi dan dalam lingkup tanggung jawab dan kompetensi karyawan.

3. Mampu mengetahui Dokumen kesehatan dan keselamatan kerja yang relevan diidentifikasi, secara periodik diperiksa, dan rekomendasinya ditindaklanjuti.
4. Mampu mengetahui informasi klarifikasi kewajiban, prosedur dan praktik-praktik keselamatan kerja ditinjau kembali bila diperlukan

#### **E. Materi Ajar**

1. Penerapan prosedur keselamatan kerja di bagian kerja
2. Pemasangan Tanda-tanda peringatan bahaya di tempat kerja
3. Teknik-teknik penanganan keselamatan kerja
4. Prosedur pertolongan pada kecelakaan kerja
5. Identifikasi kegagalan dalam mengatasi kecelakaan kerja

#### **F. Metode Pembelajaran**

1. Student Centre Learning (Group) berbantuan *Dart Board*
2. Diskusi
3. Ceramah

### **B. Kegiatan Pembelajaran**

#### **Pertemuan Ke 2**

<b>KEGIATAN</b>	<b>DESKRIPSI KEGIATAN</b>	<b>ALOKASI WAKTU</b>	<b>KARAKTER</b>	<b>PENDIDIKAN <i>Lifeskill/ KWU</i></b>
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru memberikan salam</li> <li>➤ Guru mempersilahkan siswa untuk memimpin doa</li> <li>➤ Guru mengecek kehadiran siswa</li> <li>➤ Guru memberikan apersepsi mengenai materi sebelumnya</li> <li>➤ Guru menginformasikan kompetensi dasar yang</li> </ul>	20 menit	<p>Disiplin, Teliti &amp; Tekun</p> <p>Disiplin</p> <p>Rasa Ingin Tahu Gemar Membaca</p>	<p>Religius/Taqwa Beretika</p> <p>Kedisiplinan</p> <p>Berwawasan Luas</p>



	harus dicapai oleh peserta didik			
<b>Inti</b>	<p><b>EKSPLORASI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru menjelaskan langkah-langkah permainan dart board</li> <li>➤ Guru membagi kelas menjadi 5 kelompok</li> <li>➤ Satu orang siswa perwakilan kelompok melemparkan anak dart bergantian sesuai urutan</li> <li>➤ Siswa membahas materi yang ada pada nomor dart board secara kelompok</li> </ul> <p><b>ELABORASI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil tugas yang telah didiskusikan bersama kelompok.</li> </ul> <p><b>KONFIRMASI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru memberikan feedback atas paparan peserta didik</li> <li>➤ Guru memberikan penghargaan bagi siswa yang telah menyelesaikan pekerjaannya.</li> <li>➤ Guru memberikan motivasi kepada peserta</li> </ul>	50 menit	<p>Rasa Ingin Tahu Bersahabat</p> <p>Tanggung Jawab</p> <p>Tanggung Jawab</p> <p>Rasa Ingin Tahu Kreatif</p> <p>Teliti &amp; Tekun</p> <p>Benar</p>	<p>Berwawasan Luas Kerjasama</p> <p>Berwawasan Luas</p> <p>Kerjasama Kreatif dan inovatif</p> <p>Berwawasan Luas Kreatif dan inovatif</p> <p>Gemar membaca</p> <p>Berwawasan Luas</p>

	<p>didik yang belum berpartisipasi</p> <p>➤ Guru sebagai narasumber memberikan informasi yang benar apabila peserta didik mengalami kesulitan tentang materi yang sedang dibahas</p>			Berwawasan Luas
<b>Penutup</b>	<p>➤ Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan</p> <p>➤ Guru memberitahukan pertemuan selanjutnya akan ganti materi baru</p> <p>➤ Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama dan mengucapkan salam</p>	20 menit	<p>Rasa Ingin Tahu</p> <p>Cinta Damai</p>	<p>Kerjasama</p> <p>Evaluatif</p> <p>Gemar membaca</p> <p>Religius</p>

### C. Alat, Media, dan Sumber Belajar

- 1 Media dan Alat : Laptop, Papan Tulis, Modul, *Dart Board*
- 2 Sumber : Noviana Lilies W. 2015. Modul *Dasar Kompetensi Keahlian*. Magelang : SMK Bhakti Karya 1 Magelang.
- 3 Bahan : Lembar Kerja Siswa, Modul

#### D. Penilaian Hasil Belajar

##### 1. Penilaian proses

No	Nama Siswa	Proses Kerja Individu			
		1	2	3	Skor sikap Maks 15
		5	5	5	15
1					
2					
3					
4					
5					

Keterangan:

1. Kemandirian dalam memahami materi baru.
2. Kemampuan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.
3. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar (bertanya, menjawab, menyanggah, dan menyampaikan argument dalam pelajaran).

#### E. Instrumen Penilaian Hasil Belajar

##### 1. Penilaian Ranah Afektif

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai					Jumlah	Nilai
		Religious	Disiplin	Peduli Lingkungan	Rasa Ingin Tahu	Kerjasama		

Keterangan :

1 = Sangat Baik

2 = Baik

3 = Cukup

4 = Kurang Baik

Nilai Maksimal =  $4 \times 5 = 20$

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{nilai maksimal}} \times 6$$

## 2. Penilaian Ranah Kognitif

**Bentuk Soal : Essay**

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang dinilai			Jumlah	Nilai
		Jumlah Jawaban Tepat	Jumlah Jawaban Kurang Tepat	Jumlah Jawaban Tidak Tepat		

**Keterangan :**

**Skor maksimal = 12**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{nilai maksimal}} \times 4$$

## 3. Penilaian Ranah Psikomotorik

NO	NAMA PESERTA DIDIK	KETRAMPILAN		
		Menerapkan Konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah		
		KT	T	ST
1.				
2				

- **KT** : Kurang terampil jika sama sekali tidak dapat menerapkan konsep/prinsip strategi pemecahan masalah yang relevan dengan materi.
- **T** : Terampil jika menunjukkan sudah ada usaha untuk menerapkan konsep/prinsip strategi pemecahan masalah yang relevan dengan materi namun belum maksimal.
- **ST** : Sangat terampil jika menunjukkan adanya usaha untuk menerapkan konsep/prinsip strategi pemecahan masalah yang relevan dengan materi secara maksimal.

## **F. Lampiran**

### **1. Penjabaran Materi**

#### **Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K)**

- **Pengertian P3K**

Pertolongan pertama pada kecelakaan ditujukan untuk memberikan perawatan darurat kepada korban, sebelum dibawa ke fasilitas kesehatan yang lebih baik dan penanganan yang lebih intern dan mengurangi resiko korban masuk kesituasi yang lebih fatal. Ada beberapa pengertian P3K, antara lain

1. Pertolongan pertama pada Kecelakaan (P3K) adalah suatu perawatan yang segera dan sementara untuk menolong penderita yang mengalami cedera yang mendadak dan penyakit yang tiba-tiba sebelum dibawa ke rumah sakit.
2. Pertolongan pertama adalah pemberian pertolongan segera kepada penderita sakit atau korban kecelakaan yang memerlukan penanganan medis dasar untuk mencegah cacat atau maut.
3. Pertolongan pertama adalah pemberian pertolongan segera kepada penderita sakit atau cedera yang memerlukan penanganan medis dasar.

Seorang pemberi pertolongan pertama bertugas untuk:

1. Memeriksa keadaan tanpa membahayakan diri sendiri
2. Menenangkan korban dan melindunginya dari bahaya yang mungkin timbul
3. Membawa korban ke rumahnya atau sarana medis terdekat.

- **Dasar hukum P3K**

Pemerintah mengeluarkan peraturan sebagai dasar pelaksanaan pertolongan pada kecelakaan. Peraturan ini dibuat supaya tumbuh rasa kepedulian terhadap sesama warga Negara.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Kesehatan RI yang dapat menyelenggarakan baik itu pertolongan pertama, pendidikan dan mendirikan pertolongan pertama pada kecelakaan adalah Palang Merah Indonesia.

Kewajiban pelaku pertolongan pertama yaitu menjaga keselamatan diri, anggota tim, penderita dan orang sekitarnya, menjaga keselamatan diri, dan anggota tim menjadi prioritas. Kualifikasi pelaku pertolongan pertama yaitu mengetahui pengetahuan tentang P3K dan dapat berlaku profesional. Alat pertolongan pertama yaitu penutup luka, pembalut, cairan antiseptic, cairan pencuci mata, peralatan stabilisasi, dan peralatan pelengkap.

- **Teknik-teknik P3K**

Ketika kita menghadapi korban kecelakaan supaya tidak terjadi hal yang lebih parah sangat dibutuhkan pengetahuan tentang P3K yaitu:

1. Resusitasi

Sebelum melakukan tindakan resusitasi ada tiga langkah tindakan yaitu:

- a) Penentuan kesadaran
- b) Usahakan untuk memanggil ambulance
- c) Telentangkan korban agar siap di resusitasi

2. Luka

Ada dua jenis luka

- a) Luka lecet antara lain luka lecet, luka sayat, luka robek, luka tusuk, luka avulsi, luka amputasi.
- b) Luka tertutup yaitu memar, luka himpitan kuat, dan luka remuk tulang atau persendian.

3. Shock

Shock adalah suatu keadaan yang timbul karena system peredaran darah terganggu dan tidak dapat memenuhi keperluan, sehingga alat vital tubuh akan kehilangan cairan dan zat-zat yang diperlukannya, akibatnya fungsi alat-alat vital pun terganggu.

4. Pingsan

Pingsan artinya tidak sadarkan diri, ada beberapa macam pingsan antara lain:

- a) Pingsan biasa ( biasa terjadi pada orang yang anemia)
- b) Pingsan karena panas
- c) Pingsan karena keracunan zat-zat kimia.

5. Patah tulang

Patah tulang biasanya terjadi karena adanya benturan yang keras saat terjadi kecelakaan. Dalam penanganan patah tulang yang penting dilakukan adalah mencegah komplikasi lebih parah, mencegah pendarahan, dan mencegah infeksi.

Macam-macam patah tulang antara lain:

- a) Patah tulang tengkorak
  - b) Patah tulang leher
  - c) Patah tulang belakang
  - d) Patah tulang selangka
  - e) Patah tulang betis
  - f) Patah tulang pinggul
  - g) Patah tulang lengan atas
  - h) Tempurung lutut pecah
  - i) Patah tulang telapak kaki
6. Pendarahan
- Pendarahan, yaitu proses keluarnya darah dari aliran darah/pembuluh darah. Pendarahan terjadi akibat rusaknya dinding pembuluh darah yang dapat disebabkan oleh trauma atau penyakit.
7. Jantung terhenti
- Jantung mempunyai peran yang sangat vital bagi tubuh kita. Fungsi jantung sebagai pemompa dan melakukan sirkulasi darah ke seluruh tubuh.
8. Memindahkan korban
- Ketika terjadi kecelakaan, hal pertama yang harus dilakukan yaitu memindahkan korban ke tempat yang lebih aman. Kenyamanan dan kondisi cedera menjadi pertimbangan utama dalam memindahkan korban.

Magelang, 27 Maret 2017

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Lilies Noviana W., S.Pd

Satyo Prakoso

IRN. 19771115 20030713 039

NIM : 12803244058

## **Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K)**

- **Pengertian P3K**

Pertolongan pertama pada kecelakaan ditujukan untuk memberikan perawatan darurat kepada korban, sebelum dibawa ke fasilitas kesehatan yang lebih baik dan penanganan yang lebih intern dan mengurangi resiko korban masuk kesituasi yang lebih fatal. Ada beberapa pengertian P3K, antara lain

1. Pertolongan pertama pada Kecelakaan(P3K) adalah suatu perawatan yang segera dan sementara untuk menolong penderita yang mengalami cedera yang mendadak dan penyakit yang tiba-tiba sebelum dibawa kerumah sakit.
2. Pertolongan pertama adalah pemberian pertolongan segera kepada penderita sakit atau korban kecelakaan yang memerlukan penanganan medis dasar untuk mencegah cacat atau kematian.
3. Pertolongan pertama adalah pemberian pertolongan segera kepada penderita sakit atau cedera yang memerlukan penanganan medis dasar.

Seorang pemberi pertolongan pertama bertugas untuk:

1. Memeriksa keadaan tanpa membahayakan diri sendiri
2. Menenangkan korban dan melindunginya dari bahaya yang mungkin timbul
3. Membawa korban kerumahnya atau sarana medis terdekat.

- **Dasar hukum P3K**

Pemerintah mengeluarkan peraturan sebagai dasar pelaksanaan pertolongan pada kecelakaan. Peraturan ini dibuat supaya tumbuh rasa kepedulian terhadap sesama warga Negara.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Kesehatan RI yang dapat menyelenggarakan baik itu pertolongan pertama, pendidikan dan mendirikan pertolongan pertama pada kecelakaan adalah Palang Merah Indonesia.

Kewajiban pelaku pertolongan pertama yaitu menjaga keselamatan diri, anggota tim, penderita dan orang sekitarnya, menjaga keselamatan diri, dan anggota tim menjadi prioritas. Kualifikasi pelaku pertolongan pertama yaitu mengetahui pengetahuan tentang P3K dan dapat berlaku profesional. Alat pertolongan pertama yaitu penutup luka, pembalut, cairan antiseptic, cairan pencuci mata, peralatan stabilisasi, dan peralatan pelengkap.



- **Teknik-teknik P3K**

Ketika kita menghadapi korban kecelakaan supaya tidak terjadi hal yang lebih parah sangat dibutuhkan pengetahuan tentang P3K yaitu:

1. Resusitasi

Sebelum melakukan tindakan resusitasi ada tiga langkah tindakan yaitu:

- a. Penentuan kesadaran
- b. Usahakan untuk memanggil ambulance
- c. Telentangkan korban agar siap di resusitasi

2. Luka

Ada dua jenis luka

- a. Luka lecet antara lain luka lecet, luka sayat, luka robek, luka tusuk, luka avulsi, luka amputasi.
- b. Luka tertutup yaitu memar, luka himpitan kuat, dan luka remuk tulang atau persendian.

3. Shock

Shock adalah suatu keadaan yang timbul karena system peredaran darah terganggu dan tidak dapat memenuhi keperluan, sehingga alat vital tubuh akan kehilangan cairan dan zat-zat yang diperlukannya, akibatnya fungsi alat-alat vital pun terganggu.

4. Pingsan

Pingsan artinya tidak sadarkan diri, ada beberapa macam pingsan antara lain:

- a. Pingsan biasa ( biasa terjadi pada orang yang anemia)
- b. Pingsan karena panas
- c. Pingsan karena keracunan zat-zat kimia.

5. Patah tulang

Patah tulang biasanya terjadi karena adanya benturan yang keras saat terjadi kecelakaan. Dalam penanganan patah tulang yang penting dilakukan adalah mencegah komplikasi lebih parah, mencegah pendarahan, dan mencegah infeksi.

Macam-macam patah tulang antara lain:

- a. Patah tulang tengkorak
- b. Patah tulang leher
- c. Patah tulang belakang
- d. Patah tulang selangka
- e. Patah tulang betis
- f. Patah tulang pinggul
- g. Patah tulang lengan atas
- h. Tempurung lutut pecah
- i. Patah tulang telapak kaki

6. Pendarahan

Pendarahan, yaitu proses keluarnya darah dari aliran darah/pembuluh darah. Pendarahan terjadi akibat rusaknya dinding pembuluh darah yang dapat disebabkan oleh trauma atau penyakit.

7. Jantung terhenti

Jantung mempunyai peran yang sangat vital bagi tubuh kita. Fungsi jantung sebagai pemompa dan melakukan sirkulasi darah ke seluruh tubuh.

8. Memindahkan korban

Ketika terjadi kecelakaan, hal pertama yang harus dilakukan yaitu memindahkan korban ke tempat yang lebih aman. Kenyamanan dan kondisi cedera menjadi pertimbangan utama dalam memindahkan korban.

### Daftar Nama Tim TGT

Daftar Nama Tim TGT	
<b>TIM 1</b>  1. Dian Safitri  2. Dina wahyu  3. Aulia Wulandari  <b>Tim 3</b>  1. Dwi Ghina H  2. Kartini Ning Tia G  3. Risma Febriyanti R  <b>Tim 5</b>  1. Bima Sukron  2. Ryan Tri W  3. Lia Alvionita	<b>TIM 2</b>  1. Bae Rokhanah  2. Silviya Yunita  3. Tutik Lina Wati  <b>Tim 4</b>  1. Dhita Shintya  2. Ilham Restu A  3. Risma Yulianti

## **SOAL SIKLUS 2**

1. Menurut kalian apakah perusahaan harus mengadakan pelatihan p3k? Apa alasannya?
2. Menurut kalian hal apa saja yang harus dicermati pegawai saat melakukan pertolongan pertama ketika ada rekan pegawai yang mengalami patah tulang karena kejatuhan besi di tempat kerja?
3. Menurut kalian kecelakaan kerja apa saja yang masih dapat diatasi dengan p3k dan bagaimana cara pertolongannya?
4. Menurut kalian apa saja syarat bagi orang yang dapat melakukan pertolongan pertama?
5. Menurut kalian bagaimana cara menolong pegawai yang tak sadarkan diri dan detak jantungnya berhenti?

## Jawaban Siklus 2

1. Menurut kalian, apakah perusahaan harus mengadakan pelatihan P3K? apa alasannya?

Iya, supaya pegawai mengetahui tentang K3 dan P3K, mempunyai pengertian dan simpati, mempunyai inisiatif dan cekatan pada saat terjadi kecelakaan dan dapat mengenali dan mengatasi masalah yang mengancam keselamatan jiwa.

2. Menurut kalian hal apa saja yang harus dicermati pegawai saat melakukan pertolongan pertama, ketika ada rekan pegawai yang mengalami patah tulang karena kejatuhan besi ditempat kerja?

Hal yang perlu dilakukan dalam penanganan patah tulang yang penting dilakukan adalah mencegah komplikasi lebih parah, mencegah pendarahan dan mencegah infeksi.

3. Menurut kalian apa saja syarat bagi orang yang dapat melakukan pertolongan pertama!

- a. Jangan panic
- b. Jauhkan / hindarkan korban dari kecelakaan berikutnya
- c. Perhatikan pernafasan dan denyut nadi/ jantung korban
- d. Memeriksa keadaan tanpa membahayakan diri sendiri
- e. Menenangkan korban dan melindunginya dari bahaya yang timbul
- f. Jika perlu, membawa korban kerumahnya/kerumah sakit terdekat

4. Menurut kalian kecelakaan apa saja yang masih dapat diatasi dengan P3K dan bagaimana cara pertolongannya!

- a. Memar: kompres dengan air dingin/ es, setelah satu jam kompres dengan air hangat, jika memar local dapat diberikan obat gosok untuk mencegah sakit dapat diberikan antalgin
- b. Kesleo  
Istirahatkan sendi yang terkilir dan letaknya lebih tinggi dari jantung, dapat dikompres dengan air panas dan diurut ke arah jantung, dibalut dengan TKN, berikan bidal pada sendi yang keluar, sewaktu akan mengembalikan sendi yang keluar harap berhati-hati karena dapat mengakibatkan penekanan syaraf
- c. Sayat benda tajam  
Dibersihkan menggunakan rivanol/ menggunakan obat merah, lalu ditutup menggunakan perban/ hansaplas

- d. Pingsan  
Pindahkan ke tempat yang teduh, kemudian berikan minyak kayu putih.
  - e. Lecet karena jatuh  
Dibersihkan, lalu dikasih obat merah lalu ditutup menggunakan perban/ hansaplast
5. Menurut kalian bagaimana cara menolong pegawai yang tak sadarkan diri dan detak jantungnya berhenti?
- a. Sedapat mungkin dilakukan oleh dua orang, satu orang melakukan pemijatan dan yang satu melakukan pernapasan buatan. Jika sendirian, lakukan kombinasi tindakan tersebut.
  - b. Baringkan korban telentang di atas lantai atau alas yang keras. Dorong kepalanya untuk menengadah agar mempermudah jalannya napas.
  - c. Jongkok atau berdirilah di samping penderita, dekat dengan dadanya, carilah ujung tulang dada korban.
  - d. Letakkan pangkal telapak tangan di atas tulang dada, dekat ke ujung bawahnya. Kemudian letakkan pangkal telapak tangan yang satu lagi di atas tangan yang pertama tadi.
  - e. Tekanlah tulang dada korban tegak lurus ke bawah kira-kira 3 cm lalu kendurkanlah lagi. Lakukanlah dengan kekuatan pangkal tangan bukan jari tangan dan lakukan tindakan ini berulang-ulang kali dengan cepat 60-80 kali per menit.
  - f. Sementara yang satu melakukan pemijatan jantung yang satunya lagi melakukan pernapasan buatan dari mulut ke mulut. Jika sendirian lakukan pijatan langsung selama 30 detik, kemudian dengan cepat lakukanlah pernapasan buatan sebanyak 3-4 embusan yang dilakukan terus-menerus.
  - g. Setiap 3 menit, periksalah kondisi penderita. Bila sudah berhasil, manik mata (pupil) akan tambah menciut, pernapasan mulai berfungsi dan nadinya terasa kembali. Apabila setelah 30 menit dilakukan pertolongan dan tidak berhasil berarti penderita tidak tertolong lagi.

### Lembar Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi

Petunjuk Pengisian :

1. Pahami setiap aspek yang diamati
2. Berikan skor pada setiap aspek untuk masing-masing siswa sesuai kriteria yang telah ditentukan
3. Berikut ini adalah aspek-aspek yang akan diamati :

No. Butir	Uraian Indikator	Indikator
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat kegiatan belajar dalam kelompok	<b>Keaktifan Visual</b>
2	Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru	
3	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar.	<b>Keaktifan Lisan</b>
4	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.	
5	Siswa melakukan diskusi kelompok saat kegiatan belajar dalam kelompok	
6	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.	<b>Keaktifan Mendengar</b>
7	Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.	
8	Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat kegiatan belajar dalam kelompok.	<b>Keaktifan Menulis</b>
9	Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.	

1. Siswa memperhatikan penjelasan guru/ teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa selalu memperhatikan penjelasan guru/ teman.

Skor 1 : Siswa kadang-kadang memperhatikan penjelasan guru atau teman.

Skor 0: siswa tidak memperhatikan penjelasan guru atau teman.

2. Siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru.

Skor 2 : Siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru dengan dengan serius/ tenang.

Skor 1 : Siswa kurang serius dalam membaca buku/materi akuntansi dari guru.

Skor 0: Siswa tidak membaca buku/materi akuntansi dari guru.

3. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat kegiatan belajar.

Skor 2 : Siswa mengajukan pertanyaan lebih dari sekali.

Skor 1 : siswa mengajukan pertanyaan hanya sekali.

Skor 0 : Siswa tidak mengajukan pertanyaan.

4. Siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman pada saat belajar mengajar.

Skor 2 : siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman lebih dari sekali.

Skor 1 : siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman hanya sekali



Skor 0: Siswa tidak memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman.

5. Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan topic pembelajaran yang diberikan selama lebih dari setengah jalannya kegiatan pembelajaran dalam kelompok.

Skor 1 : Siswa melakukan diskusi kelompok tetapi tidak sesuai dengan topic pembelajaran yang diberikan atau hanya setengah jalannya kegiatan pembelajaran dalam kelompok.

Skor 0: Siswa tidak melakukan diskusi dalam kelompok.

6. Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan belajar mengajar.

Skor 2: Siswa selalu mendengarkan penjelasan dari guru.

Skor 1 : Siswa kadang-kadang mendengarkan penjelasan dari guru.

Skor 0: Siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru.

7. Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok selama lebih dari setengah jalannya kegiatan dengan serius

Skor 1 : Siswa mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok selama kurang dari setengah jalannya kegiatan dan sering bercanda.

Skor 0 : siswa tidak mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok.

8. Siswa mencatat soal yang disampaikan pada saat belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa mencatat soal yang disampaikan tanpa disuruh oleh guru.

Skor 1 : Siswa mencatat soal yang disampaikan dengan disuruh oleh guru.

Skor 0: Siswa tidak mencatat soal yang disampaikan.

9. Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa mengerjakan soal yang diberikan dengan lengkap dan tepat waktu.

Skor 1 : Siswa mengerjakan soal yang diberikan dengan kurang lengkap dan kurang tepat waktu.

Skor 0: Siswa tidak mengerjakan soal yang diberikan

**Data Hasil Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus II**

No	Nama	Visual		Lisan			Mendengar		Menulis		Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Aulia Wulandari	2	1	1	1	1	1	1	2	2	12
2	Bae Rochanah	2	2	2	2	2	2	2	1	1	16
3	Bima Sukron	2	1	2	2	2	2	1	2	2	16
4	Dian Safutri	2	2	2	2	1	2	2	2	2	17
5	Dina Wahyu	1	2	2	1	2	1	2	1	2	14
6	Dita Sintya	2	1	2	2	1	2	2	2	2	16
7	Dwi Ghina	2	2	1	2	1	2	2	2	1	15
8	Ilham Restu	0	1	1	1	2	1	1	1	2	10
9	Kartiningtia . G	2	2	1	2	2	2	2	2	2	17
10	Lia Alvionita . S	2	2	1	2	2	2	2	2	2	17
11	Risma Yulianti	2	2	1	2	2	2	2	2	1	16
12	Risna Febrianti	1	2	2	2	2	1	2	1	2	15
13	Ryan Tri Wardana	1	1	1	1	1	2	1	2	2	12
14	Silvia Yunitasari	2	2	2	1	2	1	2	2	2	16
15	Tuti Hartuti	1	2	2	2	2	1	1	1	1	13
	Jumlah	24	25	23	25	25	24	25	25	26	222
	%Keaktifan Tiap Aspek	80	83,3333	76,6667	83,3333	83,3333	80	83,3333	83,3333	86,6667	82,2222222
	%Keaktifan Indikator	81,66666667		81,11111111			81,66666667		85		

## CATATAN LAPANGAN

### SIKLUS II

Hari/Tanggal : Kamis, 30 Maret 2017

Pertemuan ke : 2

Jam ke : 3-4

Materi Pokok : Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K)

Jumlah siswa : 15 siswa

Catatan :

Pembelajaran dimulai pada pukul 08.30 setelah jam kedua berakhir. 15 menit sebelum bel masuk kelas, peneliti menjemput Ibu Lilies Noviana selaku guru mata pelajaran akuntansi SMK Bhakti Karya Magelang di ruang guru untuk mengingatkan dan menyiapkan segala sesuatunya dan menyerahkan media *Dart Board* kepada guru untuk menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Dart Board* dari peneliti. Guru (ibu Lilies) mengawali pembelajaran dengan salam, kemudian melakukan presensi siswa. Guru melakukan apersepsi mengenai materi yang akan diajarkan serta menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Dart Board*, yang intinya pembelajaran nantinya akan berlangsung dengan menyenangkan.

Awal kegiatan inti yaitu tahap pengarahan, setelah 15 menit berjalan yaitu siswa dibentuk menjadi tim belajar kecil yang berjumlah 3 siswa setiap tim berdasarkan keaktifan belajar mereka pada waktu observasi awal, sehingga terbentuk 5 tim

dalam kelas. Kegiatan dilanjutkan dengan permainan *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *dart board* . Dalam tahap ini siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru saat menjelaskan tata cara permainan *dart board*, siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari temannya saat guru membacakan soal, siswa memberikan jawaban saat soal selesai di baca, siswa melakukan diskusi kelompok pada saat mengerjakan soal, siswa mencatat soal yang disampaikan. Dalam tahap ini siswa melakukan diskusi kelompok dengan siswa saling memperhatikan pendapat dari temannya, siswa memberikan pendapat atau komentar kepada temannya, siswa bertanya kepada temannya, siswa mendengarkan temannya, siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan guru.

Setelah permainan selesai observer melakukan kegiatan penilaian terhadap keaktifan siswa.guru terlebih dahulu melakukan presentasi materi di dalam kelas kurang lebih 15 menit. Dalam tahap ini siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru, membaca materi yang diberikan guru, serta bertanya kepada guru apabila menemui kesulitan.

Setelah Games Tournament selesai, peneliti mengumumkan pemenang games tournament pada siklus pertama dan siklus kedua, kemudian peneliti memberikan hadiah kepada pemenang games tournament. Setelah pemberian hadiah,guru menyimpulkan materi pembelajaran hari bersama dengan siswa dan menutup pembelajaran dengan doa dan memberi salam kepada para siswa. Pembelajaran siklus II diakhiri pada pukul 10.00 WIB.

Dari pelaksanaan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan keaktifan belajar akuntansi. Siswa terlihat sangat aktif dalam penelitian siklus II ini dikarenakan kendala yang terjadi di siklus I sudah diatasi dan siswa sudah mulai paham terhadap Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan *Dart Board* ini dan merasa bahwa belajar akuntansi itu menyenangkan. Pembelajaran siklus II diakhiri pada pukul 10.00 WIB.

## Dokumentasi



Gambar 1. Guru memberi pengarahan



Gambar 2. Siswa bermain games tournament dengan *dart board*



Gambar 3. Diskusi tim



Gambar 4. Presentasi